ISSN 1509-0558
9 771509 055020 03

PEŁNA WERSJA GRY IRON STRATEGY PL
+ demo DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

nr indeksu 351555 • nr 4/2002 • 12.03.2002
cena 6.90 zł (w tym 7% VAT)

CLICK!

Wszystko o grach • programach • komputerach • Internecie

W TYM NUMERZE 100 STRON

Wygraj X-Boxa

Baldur's Gate Dark Alliance
Tylko u nas!

Extra dodatek
Strona WWW w godzinę

BONUS!
Wersja demo Die Hard: Nakatomi Plaza

IRON STRATEGY
pełna wersja gry
Wersja polska

tu powinna być płyta CD-ROM

Testy:
- Gothic
- Devil May Cry

2 URODZINY CLICKA!

4/02 SPIS TREŚCI

Powrót do przeszłości...

Witamy Was w wyjątkowym momencie – oto CLICK! obchodzi swoje drugie urodziny! Jak się okazało przy okazji pewnego konkursu, sporo osób nie wie, kiedy właściwie pojawił się CLICK! Trochę winy jest tu i po naszej stronie – pierwszy, testowy numer nosił bowiem datę 30 listopada 1999 i oznaczony był numerem... 25! Jako normalnie działające pismo pojawiliśmy się jednak trochę później, 3 lutego 2000. Kolejną ważną dla nas datę stanowi listopad 2001, kiedy to staliśmy się miesięcznikiem z pełną wersja gry na CD. Jak najkrócej podsumować ten czas? Niewątpliwie był to okres wzmożonej pracy dla całego zespołu przygotowującego CLICKA! – nikt jeszcze nie próbował bowiem stworzyć dwutygodnika o tej tematyce, tym bardziej skierowanego do tak młodego i wymagającego czytelnika! Mimo tych trudności udało nam się przetrwać ten czas, a minione miesiące wspominamy z rozrzewnieniem przy szklaneczce soku jabłkowego.

Dni płyną jednak nieubłaganie, zachęcamy Was więc do lektury najnowszego numeru. Znajdziecie w nim, jak zawsze, recenzje najnowszych gier, poradniki, opisy sprzętu oraz specjalny dodatek poświęcony tworzeniu stron WWW. Mamy dla Was też konkurs urodzinowy z wyjątkowymi nagrodami oraz primaaprilisową szaradę dla spostrzegawczych:). A więc – życzymy dobrej zabawy!

redakcja



Listopad 1999: pierwszy, testowy numer CLICKA!

Styczeń 2002: płyta CD-ROM i 84 strony

Następny numer 16 kwietnia

Tak oceniamy

Tytuł, gatunek, producent
Niezbędne informacje dla każdego gracza. Gatunki gier: Strategia, RTS, Sportowa, Symulator, RPG, Arcade, Przygodowa, FPP, TPP.

Cena
Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Wymagania sprzętowe
W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy
Tego nie trzeba tłumaczyć...

Krótkie podsumowanie
Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejszego! Przeczytasz też o wadach i zaletach danej gry.

Ocena gry
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do... 1! Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X, co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie ocenialiśmy.

Click Raider: Lost Action 6
Arcade / H.Bauer / H.B. Soft
Cena: 10 zł — PC, GBC, GBA
Multi: ✓ — PSX, PS2, DC
Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6
Prawdziwy hit wszech czasów i do tego stworzony w Polsce, bez pomocy sprytnych Japończyków, Anglików i Amerykanów...

Wersja polska
Wersję polską oznaczamy takim znaczkiem na stronie PL

W tym numerze CLICKA!

EXTRA
5 Co na CD: IRON STRATEGY PL
43 Dodatek: Strona WWW Godzinę

ZAPOWIEDZI
8 ICO
11 Medieval: Total War
6 Nowości ze świata gier
10 Pet Soccer
8 Space Channel 5
12 Warlord Battlecry II

LISTA PRZEBOJÓW
8 TOP 20

TESTY
30 Atlantis III
18 Baldur's Gate: Dark Alliance
20 Battle Realms
27 Car Tycoon
22 Colobot
24 C&C: Renegade
40 Devil May Cry
42 Doom
62 Ecco The Dolphin
39 End of Twilight
32 Europa Universalis II PL
14 Gothic
31 Global Operations
28 Kohan
26 Motoracer 3
62 Parappa The Rapper
38 Pet Racer
59 Rogue Spear: Civilian Chaos
60 Silent Hill 2
34 Solaris
33 NBA Live 2002
36 Worms Blast 3D

PORADNIKI I KODY
70 Empire Earth – poradnik
63 Kody PC
74 Kody PS2
64 Wizardry VIII – poradnik cz.1

SPRZĘT
75 Procesory
78 Wiatraki

PROGRAMY
82 Emulatory konsol
80 Testy wydajności PC

INTERNET
84 Najciekawsze strony w Sieci

KINO
86 Avalon
Czy da się przeżyć w grze komputerowej?

NEWSY
89 Imperatorki
Wybieramy najlepsze gry 2001 roku
88 Nowinki techniczne i nie tylko

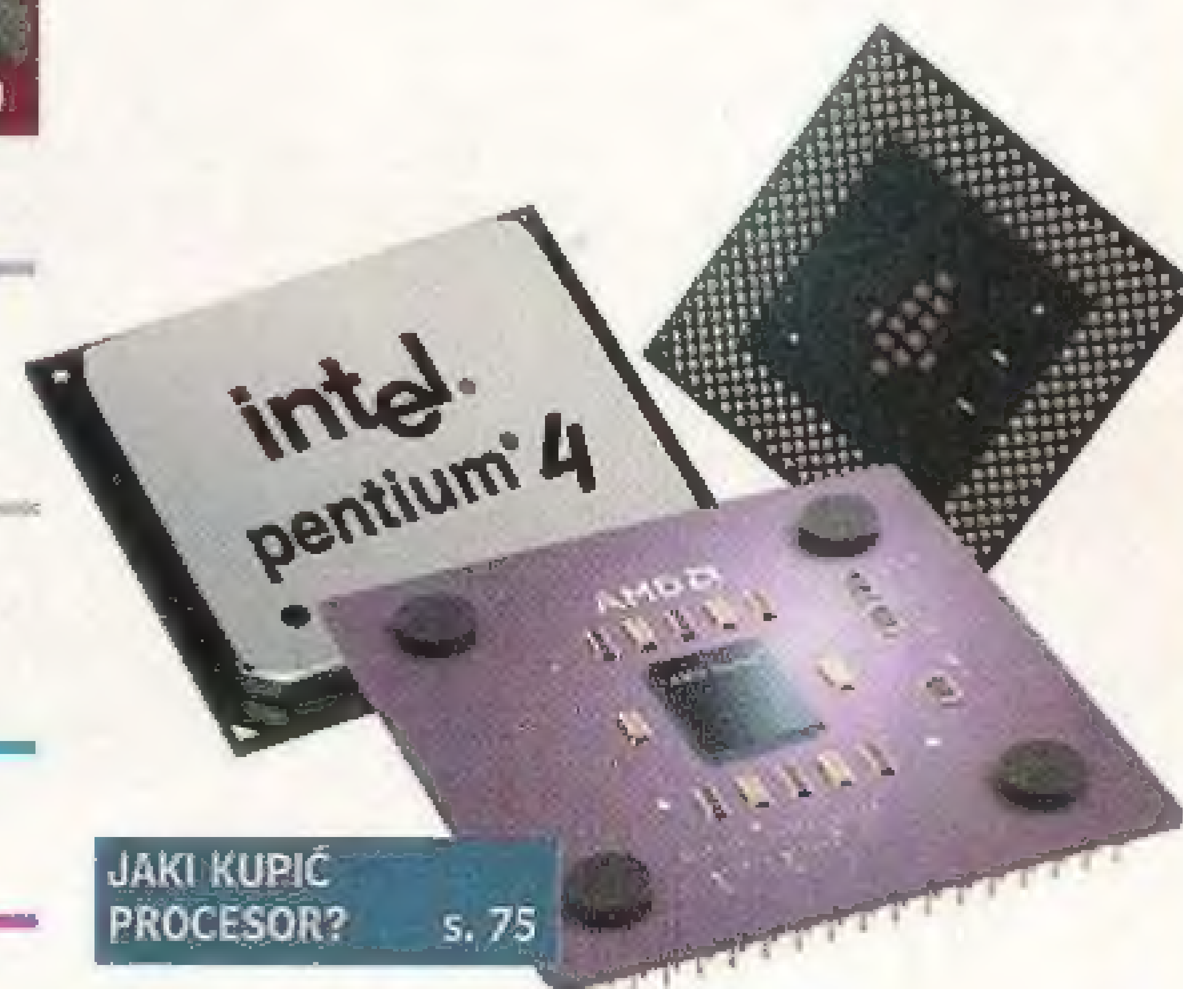
KONKURSY, LISTY
98 Komiks z CLICKERSEM!
97 Konkursy
92 Konkurs Świąteczny – rozwiązanie
94 Listy do redakcji


GOTHIC s. 14


C&C: RENEGADE s. 24


BATTLE REALMS s. 20


DEVIL MAY CRY s. 40



JAKI KUPIĆ PROCESOR? s. 75

Wygraj konsolę X-box – konkurs str. 97

IRON STRATEGY

Tym razem coś z „zupełnie innej beczki". Połączenie symulatora robota bojowego i gry RTS. To gratka dla ludzi o mocnych nerwach, którzy lubią dźwięk giętej blachy...

Symulatory kroczących maszyn bojowych to na rynku komputerowym zdecydowana rzadkość. Z dumą więc prezentujemy wam najnowszą produkcję naszych wschodnich braci, ludzi z Nikita Interactive, którzy starają się tę lukę wypełnić. IRON STRATEGY, dzięki wspaniałej oprawie graficznej i wysokiej grywalności, spokojnie może konkurować z takimi tytułami, jak choćby MECHWARRIOR. Toczący się w alternatywnym świecie konflikt zbrojny to wyzwanie tylko dla najlepszych. Szereg misji, za które będziesz odpowiedzialny, to nie przelewki. Trudne zadania rozpoznawcze jak i bojowe to coś, co wciągnie cię na bardzo długo. Pamiętaj, że siedzisz w ogromnej maszynie śmierci i to ty dyktujesz warunki. Czy zdołasz zadowolić swoje szefostwo? Czy wygrasz wojnę o istnienie?

PL

INSTALACJA

Bardzo rzadko zdarza się, aby ktokolwiek utknął na tym etapie. Mimo wszystko, do przebrnięcia przez mozolną instalację potrzebna jest cierpliwość i odpowiednia ilość wolnego miejsca na twardym dysku. Podaj ścieżkę dostępu i wariant instalacji... to wszystko!



PORADY

Sterowanie potężnym robotem bojowym nie jest takie proste. Pamiętaj, że nie jesteś taki szybki jak podczas normalnego biegania, przez co nie zawsze możesz pozwolić sobie na chybiony strzał. Jeśli chybisz pod silnym ostrzałem, skończyć się to może nieciekawie! Dzięki obracanemu tułowiu twojego robota możesz jednocześnie wycofywać się i strzelać do wrogów! Pamiętaj też o odpowiednim i rozsądnym uzbrojeniu. Przy misjach, w których liczy się szybkość, nie możesz wyjść na pole bitwy obladowany niczym juczny muł. Gdy jednak kluczem do sukcesu jest siła ognia, nie krępuj się :)

WWW

www.nikitainteractive.com/parkan

IRON STRATEGY posiada bardzo ciekawą stronę internetową, przesiąkniętą wręcz informacjami i materiałami dotyczącymi flagowego produktu Nikita Interactive.. Jest ona warta uwagi choćby ze względu na to, że to jedna z ładniejszych i bardziej funkcjonalnych witryn, na jakie ostatnio się natknąłem. Historia konfliktu, opis świata, charakterystyki jednostek bojowych czy też struktur wojskowych to spora dawka informacji encyklopedycznych dla graczy chcących poznać szczegóły IRON STRATEGY. Można też poznać opinie prasy komputerowej z całego świata!

Na stronie znajduje się też Forum, na którym gracze wymieniają się informacjami i doświadczeniami z gry.



CLICK! Bonus

Jak co miesiąc, tak i tym razem folder Click! Bonus zawiera garść dodatków dla nienasyconych graczy. W kwietniu przedstawiamy tylko jedno demo, i nie jest to bynajmniej żart primaaprilisowy! Mam nadzieję, że nadchodzący hit FPP, oparty na kultowym filmie akcji – DIE HARD: NAKATOMI PLAZA – wystarczy ci na długo. Brak miejsca spowodowany jest zamieszczonymi programami, przydatnymi podczas korzystania z naszego jubileuszowego dodatku Strona WWW Godzinę. Program do tworzenia stron WWW DREAMWEAVER 4.0 i wrzucania ich na serwer CUTEFTP 4.2 to wszystko, czego potrzebujesz, aby zaistnieć w Sieci. Bardzo prosty i zarazem rozbudowany edytor tekstu, EDIT PAD PRO 4.4.2, przybędzie ci z pomocą, gdy będziesz musiał wprowadzić poprawki w plikach tekstowych. Na płycie znajduje się też sporo materiałów graficznych przydatnych przy tworzeniu własnych stron. Kolorowe tła, animacje i belki upiększą każdą witrynę.

Garść świeżutkich tapet w growych klimatach wprost na twój Pulpit to już u nas standardowy dodatek!

Przygotowanie płyty i tekst: Michał „Krooger" Cichy; Dziękujemy serwisowi www.gamewallpapers.com za udostępnienie tapet

NA TO CZEKAMY

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

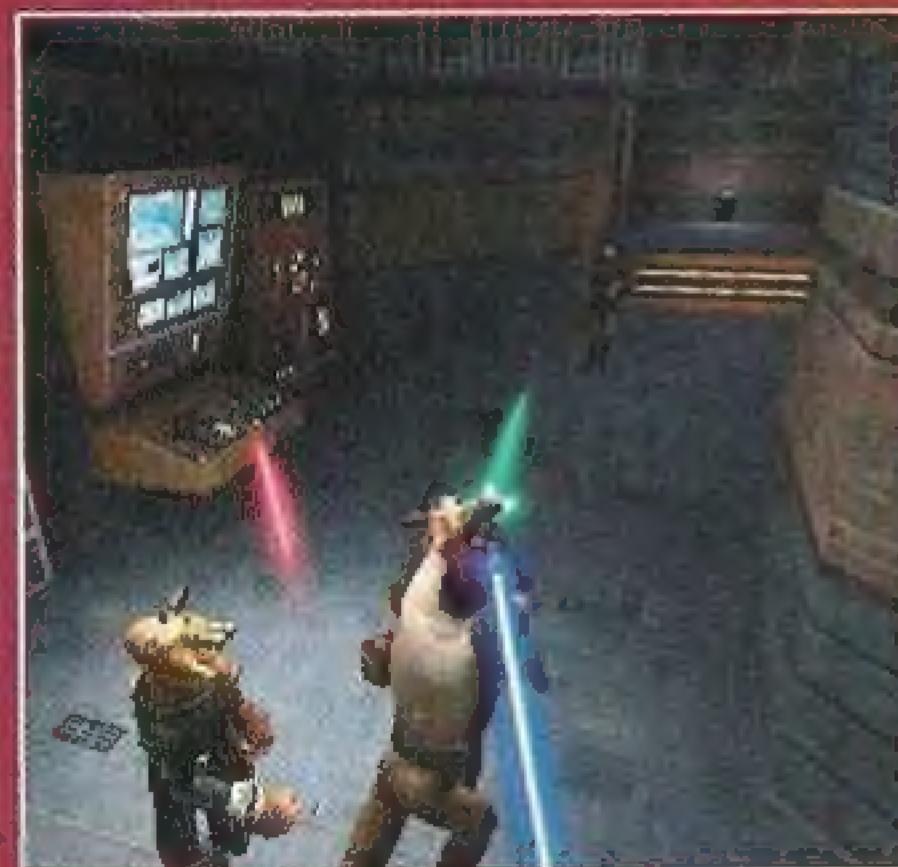
PC



Graczu, czy czujesz moc? Tak, to fala gier spod znaku GWIEZDNYCH WOJEN nieprzerwanie zalewa rynek. Choć jest to dość stara fala, nie straciła wiele na sile. Już niedługo pojawi się więc kolejny produkt z serii kosmicznych batalii – druga część JEDI KNIGHT. Z grupą gier FPP z domieszką TPP, gdzie bohatera można też oglądać zza jego pleców (szczególnie przydatne podczas pojedynków na miecze świetlne), wiąże się śmieszna historia dotycząca jej nazwy. Pierwsza gra nosiła tytuł DARK FORCES, druga zwała się już JEDI KNIGHT z podtytułem DARK FORCES 2. Wychodzi na to, że gra mająca się teraz ukazać będzie drugą częścią JEDI KNIGHT, ale czy będzie trzecią częścią DARK FORCES? Dziwne poplątanie z pomieszaniem przyprawi jednak wielu graczy o błogi uśmiech na twarzy. Nikt przecież nie zaprzeczy, że te gry były i nadal są produktami najwyższej jakości.



O samej fabule nadchodzącego JEDI OUTCAST wiadomo na razie niewiele. Głównym bohaterem będzie ponownie Kyle Katarn, który jednak przekonał się do mocy i ponownie dzierży w dłoni swój świetlny miecz. Akcja toczyć się będzie 10 lat po wydarzeniach z poprzedniej części. Upływ czasu da się zauważyć choćby po siwiejących włosach Katarna. Wiadomo też, że Kyle spotka na swojej drodze starych znajomych, a wśród nich samego Luke'a Skywalkera! Gra, jak się okazuje, pozbawiona zostanie elementów RPG, które charakteryzowały poprzednią część. Teraz moc będziesz zdobywał niezależnie od tego, jak zagrasz, i nie będziesz mógł wybrać jej strony! JEDI KNIGHT 2 będzie bardzo liniowy, ale dzięki temu projektanci leveli mogą zaprojektować poziomy wymagające użycia odpowiedniej, wcześniej zdobytej, mocy. Poprzednio, gdy podział zasobów mocy zależał od widzimisię gracza, było to niemożliwe. Już niebawem okaże się, czy moc nie opuściła przez przypadek samych programistów z Lucas Arts. Sądząc po obrazkach z gry, wszystko powinno być w porządku.



Postal 2

PC

Jeśli uważasz, że GRAND THEFT AUTO to gra chora i zepsuta do szpiku kości, oznacza to, że nigdy nie grałeś w POSTAL. Mało znany tytuł, wydany w 1997 roku przez firmę Running With Scissors, zbulwersował wszystkich. Seria MORTAL KOMBAT czy nawet CARMAGEDDON wyglądały w porównaniu z nim jak gry przeznaczone dla małych dzieci! Bohater POSTAL znalazł się w bardzo niefartownej sytuacji. Wszyscy mieszkańcy jego rodzinnego miasteczka starali się go zamordować! A może mu się tylko zdawało? To nie miało znaczenia! Ruszył im naprzeciw, a skutki jego wyprawy można określić jednym słowem – rzeźnia! Tytuł gry pochodzi od anglojęzycznego wyrażenia slangowego – „to go postal!" oznacza „ześwirować" i to w bardzo niebezpieczny sposób. POSTAL przeznaczony był tylko dla graczy dorosłych. Tak będzie też z drugą jego częścią, która znajduje się obecnie we wczesnej fazie produkcji. POSTAL 2 charakteryzować się będzie przede wszystkim zmienionym silnikiem, zapożyczonym z UNREAL TOURNAMENT. Tym razem zamiast bohatera pokazanego z trzeciej osoby, zobaczysz dokładnie to, co widzi szaleniec! Zapowiada się rozrywka dla ludzi o silnych nerwach.

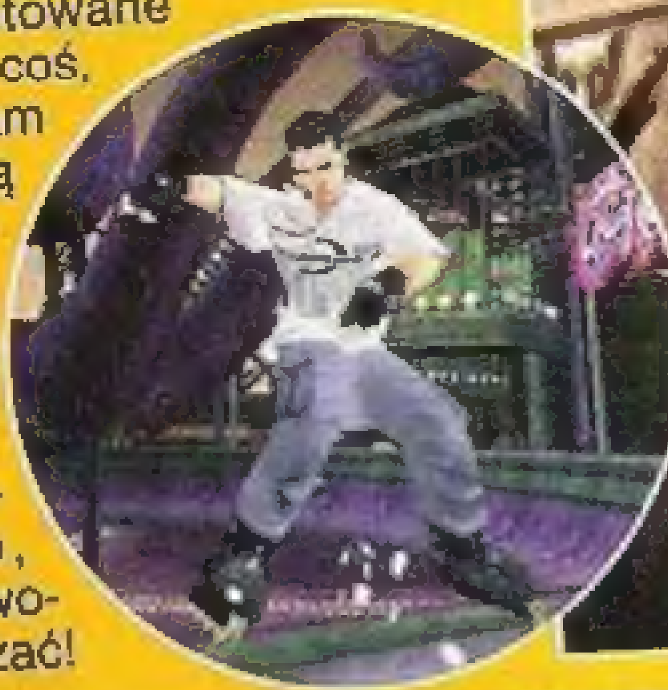


Chris Edwards Aggesive In-Line

PS2 GBC XB

Większość graczy po zerknięciu na materiały graficzne do CHRIS EDWARDS AGGRESSIVE IN-LINE krzyknie zapewne: „W końcu!". Podpisuję się pod tym stwierdzeniem obiema rękami i nogami. Firma Z-Axis wpadła na pomysł stworzenia gry komputerowej, opierającej się na najwspanialszym sposobie spędzania wolnego czasu, jakim jest jazda na rolkach. Dzieło ludzi odpowiedzialnych za m.in. DAVE MIRRA FREESTYLE BMX powinno zagościć na półkach sklepowych jeszcze w tym roku. Nie wiadomo, czy tytuł pojawi się na peceta, ale na przykładzie DAVE MIRRA można prorokować, że konwersja na tę platformę jest prawdopodobna! Dziewięciu znanych skaterów, cała masa trików i wspaniale zaprojektowane skateparki to coś, na co czekam z wyjątkową niecierpliwością. W trakcie kolejnych zadań każdy będzie mógł bowiem ćwiczyć nowe, wspaniałe ewolucje! Palce lizać!







Icewind Dale II

PC



Nikt tak naprawdę się nie spodziewał, że może powstać kolejna część ICEWIND DALE. Po pierwszej odsłonie gry, porównywanej przez niektórych do samego BALDUR'S GATE, powstał jeszcze jeden oficjalny, niestety bardzo kiepski, dodatek o nazwie HEART OF WINTER i słuch o samym tytule zaginął. ICEWIND DALE nie był w stanie przyciągnąć graczy na dłużej do monitora, mimo że przez prasę komputerową przyjęty został bardzo ciepło. Rozgrywka nastawiona przede wszystkim na akcję i dość płytka fabuła nie były jednak tym, czego wszyscy oczekiwali od tytułu zrobionego przez twórców fenomenalnego FALLOUT! Na szczęście ktoś poszedł po rozum do głowy, postanowił naprawić swój błąd i zarobić przy tym sporą sumkę! Jak się okazuje, ludzie z zespołu Black Isle kończą właśnie prace nad drugą częścią gry, która tym razem, jak zapewniają, zadowoli wszystkich graczy, tak że nikt nie powinien czuć się zawiedziony. Większy nacisk na fabułę i sam rozwój postaci to nie jedyne elementy, które zostaną udoskonalone. Dodanych będzie jeszcze wiele nowych profesji, zestaw świeższych czarów i ponad 100 niespotykanych dotąd przedmiotów do znalezienia. Nowe questy, większa ilość osób, z którymi będzie można porozmawiać, a nie od razu szykować się do walki, wszystko to zostanie oprawione w ulepszony silnik Infinity, dzięki czemu miłośnicy gatunku poczują się jak u siebie w domu. Obiecanki cacanki?!



Warcraft III: Reign of chaos

PC



Jak się okazuje, jedna z najbardziej oczekiwanych gier ostatnich lat, trzecia odsłona kultowej strategii czasu rzeczywistego WARCRAFT, może ukazać się dopiero w przyszłym roku! Prace są bardzo zaawansowane, na Sieć wypuszczony został nawet trailer reklamujący grę, ale samego produktu jak na razie nie widać! W pełni trójwymiarowy świat, zrewolucjonizowana rozgrywka i niesamowity klimat to główne atuty nadchodzącego tytułu. Ale przyjdzie nam jeszcze poczekać...

Disciples 2

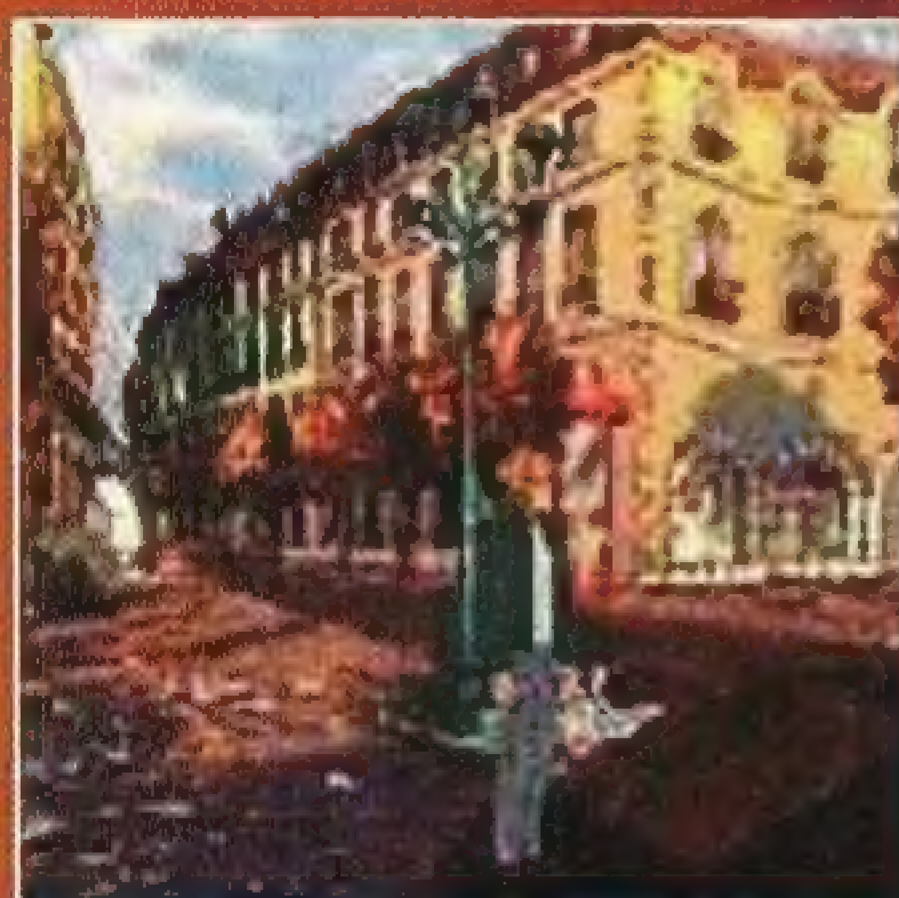
PC



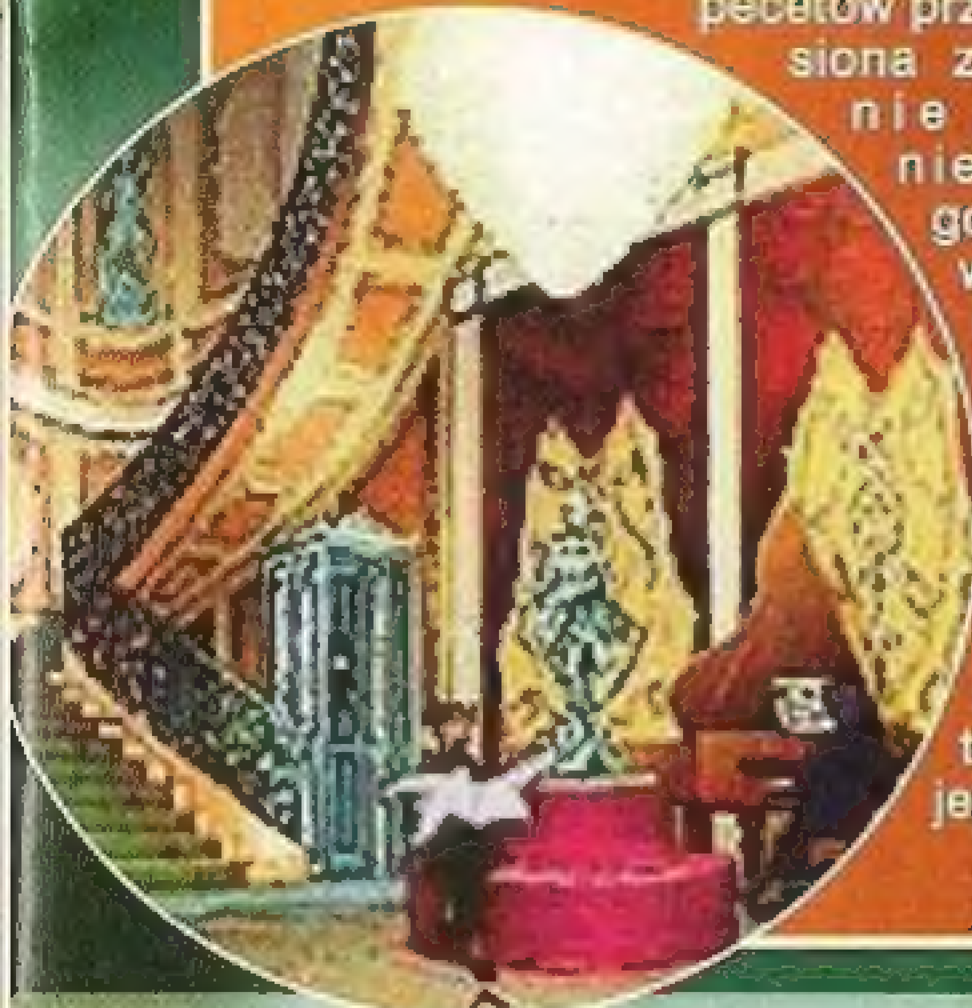
Druga część tej doskonałej gry z dość osobliwego gatunku Fantasy RPG/RTS już niedługo podbije serca wszystkich fanów gatunku. Zmianom ulegnie grafika, wzbogacona o większą dawkę trójwymiarowych obiektów, jak i sama rozgrywka, w której będzie brało udział jeszcze więcej potworów! Ty sam władał będziesz ponad setką czarów i miał możliwość podbicia jeszcze większych obszarów zamieszkanych przez najdziwniejsze istoty. Już za miesiąc w CLICKU! niespodzianka związana z tym tytułem! Nie przegap!

Broken Sword

GBA



GAME BOY ADVANCE nadal zachwyca swoimi możliwościami. Gdy na tę przenośną konsolkę ukazał się kultowy DOOM, opisywany w tym numerze, nie sądziłem, że istnieje jeszcze coś, co może mnie zaskoczyć. Jak bardzo się myliłem, przekonałem się po przeczytaniu materiałów prasowych o BROKEN SWORD! Tak, ta klasyczna przygodówka z interfejsem point'n'click wprost z monitorów pecetów przeniesiona zostanie już niedługo na malutki kartridż GBA! Na razie niewiele wiadomo o zastosowanych w grze rozwiązaniach technicznych, ale pierwsze materiały graficzne prezentują się wyjątkowo zachęcająco. Konwersja będzie bardzo szczegółowa, ale niewykluczone, że programiści wprowadzą kilka smaczków niespotykanych w poprzednich wersjach tego tytułu. Jak poradzą sobie natomiast ze sterowaniem i podkładem muzycznym, przekonamy się dopiero, gdy gra trafi na półki sklepowe. Frogger już grzeje swojego GAME BOYA!



Polanie II

PC



Twórcy między innymi gry EARTH 2150, firma Reality Pump, przygotowują się do wydania kontynuacji pierwszego polskiego RTS z prawdziwego zdarzenia, czyli słynnych POLAN. Założenia gry pozostaną bez zmian. Ponownie głównym środkiem utrzymania bohaterów będzie mleko i drewno, a twoimi wojakami polscy rycerze z czasów średniowiecza. Połączenie strategii czasu rzeczywistego z elementami RPG oprawione zostanie we wspaniałą grafikę, opartą na silniku Earth III. Po drugiej części POLAN spodziewać się można, przede wszystkim, realistycznie oddanego środowiska gry, mnóstwa detali, całej masy jednostek (nie tylko bojowych) oraz ciekawych misji do wykonania. Polskie produkty, jak widać, mają się całkiem dobrze i trzeba mieć tylko nadzieję, że utrzymają taki poziom już na stałe. My tymczasem idziemy wydoić naszą redakcyjną krowę, jutro ma sesję zdjęciową do POLAN...



Tekst: Michał „Krooger" Cichy

LISTA PRZEBOJÓW TOP 20

Miejsce	Tytuł	Producent / Wydawca – Platforma
1	Max Payne	Remedy Ent. / Play It! – PC
2	Medal Of Honor: Allied Assault	Electronic Arts / IM Group – PC
3	The Sims	Maxis / IM Group – PC
4	Return To Castle Wolfenstein	id Software / LEM – PC
5	Harry Potter i Kamień Filozoficzny	Electronic Arts / IM Group – PC, PSOne, GBA, GBC
6	Civilization III	Firaxis Games / CD Projekt – PC
7	GTA 3	Rockstar Games / Play It! – PS2
8	Aliens vs. Predator 2	Monolith / Play It! – PC
9	Diablo 2	Blizzard / CD Projekt – PC
10	Unreal Tournament	Epic / Play It! – PC
11	Tekken Tag Tournament	Namco / SONY – PS2
12	FIFA 2002	EA Sports / IM Group – PC, PS2
13	Wrota Baldura 2	Interplay / CD Projekt – PC
14	Rally Championship Xtreme	Actualize / LEM – PC, PS2
15	Arcanum	Sierra / Play It! – PC
16	Twierdza	Firefly Syudios / Play It! – PC
17	Quake 3: Arena	id Software / LEM – PC
18	Pool Of Radiance 2	SSI / Play It! – PC
19	SSX Tricky	EA Sports BIG / IM Group – PS2
20	Heli Heroes	Zuxxez / Topware – PC

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

ICO



Niby zwykła gra z gatunku action-adventure, ale klimat jeszcze długo będzie niedościgniony...

Gry action-adventure dzielą się na dwa rodzaje. Pierwszym są produkcje nastawione przede wszystkim na akcję, jak np. RUNE czy SOUL REAVER 2, w których słowo adventure w nazwie nabiera wyjątkowo marginalnego znaczenia. Spora dawka krwi i wartka akcja to ich główne atuty. Większy nacisk na przygodę położono w takich produkcjach, jak TOMB RAIDER czy BLAIR WITCH PROJECT, gdzie strzelanie stanowi przerywnik pomiędzy zadaniami takimi jak rozwiązywanie skomplikowanych zagadek, czy poszukiwanie właściwej drogi. Cechy wspólne dla obu typów gier to trójwymiarowa grafika, intuicyjne sterowanie i dynamiczna kamera.

ICO, ku uciesze zwolenników prawdziwych przygód, należy do tego drugiego typu. Gra uraczy wszystkich swoim niepowtarzalnym klimatem i doskonałą grafiką. Prowadząc tytułowego bohatera po tajemniczym zamku, poczujesz się, jakbyś brał udział w wielkiej wyprawie. ICO nasycony będzie interesującymi elementami wizualnymi i dźwiękowymi. Echo rozchodzące się po ścianach za-

Niedługo SEGA wypuści kolejną grę na PS 2. Tym razem będzie to muzyczna strzelanina!





Jak widać, SEGA – po niezasłużonej śmierci ostatniej swojej konsoli DREAMCAST – zaczyna zalewać rynek reedycjami swoich najlepszych tytułów i jest to krok w bardzo dobrą stronę. Dzięki sojuszowi z Sony, konsola PLAYSTATION 2 wzbogaca się ostatnio regularnie o nowe, bardzo grywalne tytuły!

SPACE CHANNEL 5 zalicza się do gatunku gier muzycznych, ale prezentuje nieco odmienne podejście do rytmu jako kluczowego elementu rozgrywki. Tutaj, w przeciwieństwie do serii PARAPPA THE RAPPER, zabawa nie polega na rymowaniu, ale na tańcu i wszelakich wygibasach połączonych ze skuteczną eliminacją Obcych, którzy przedostali się na planetę i próbują porwać ludzi do swych niecnych badań.

Podczas gry w wersję testową SPACE CHANNEL 5 bawiłem się świetnie! Gra nie różni się praktycznie niczym od swojego pierwowzoru. Poprawiono nieco grafikę i jakość filmów przerywnikowych, a frajda płynąca z gry jest co najmniej tak wielka, jak była na DC. Gra polega na tym, że sterując Ulalą, musisz dokładnie zapamiętać ruchy tanecznych swoich przeciwników i wczuwając się w rytm,



Dzięki ślicznej grafice lepiej wczujesz się w klimat zabawy. Spójrz na ten zamek!



ICO to wzruszająca opowieść. Może nawet uronisz łzę nad losem bohaterów...

mczyska czy powiewające w oknach postrzępione firanki to detale, dzięki którym gra powinna wskoczyć na półkę, okupowaną przez wybitne tytuły.

Wciągająca fabuła i niesamowity klimat, porównywalny jedynie z pierwszą częścią PRINCE OF PERSIA, sprawią, że spodoba się wszystkim miłośnikom dobrego action-adventure.

Wczesna wersja beta ICO wyjątkowo przypadła mi do gustu. Pokuszę się o stwierdzenie, że oto szykuje się kolejna epicka opowieść na PS2.





ICO

Action-Adv/SCEA/Sony

Premiera: wiosna 2002 | Multi: ✗

PC | PS2 | DC | XB

ICO będzie wspaniałą i przełomową produkcją. Na Zachodzie gra zdążyła już odnieść zasłużony sukces

naśladować je. Nie ma tutaj żadnych pomocy, takich jak choćby podpowiedzi, jaki klawisz i kiedy nacisnąć. Wszystko trzeba wyczuć samemu! To właśnie dlatego gra tak wciąga. W czasie tańca Ulala stara się wyeliminować wrogów strzałami z pistoletu i uratować uwięzionych ludzi, teleportując ich w inne miejsce. Mimo zewnętrznej prostoty, gra będzie wyjątkowym wyzwaniem nawet dla dyskotekowych wyjadaczy!

Ciekawostką dla posiadaczy konsol PS2 stanie się z pewnością możliwość gry zarówno w wersję PAL 50Hz, jak i 60Hz.

W reedycjach gier z konsoli SEGI stało się to normalką, dzięki czemu wszyscy posiadacze dobrych telewizorów odpalą fenomenalną, zdecydowanie bardziej dynamiczną wersję SPACE CHANNEL 5, działającą przy zwiększonej częstotliwości odświeżania ekranu. Zapowiada się wiele muzycznych wieczorów.



Ulala wygląda i porusza się tak, że na jej widok... wszyscy wykrzykują jej imię...

Space Channel 5

Muzyczna / UGA / Sony

Premiera: wiosna 2002 | Multi: ✓

PC | PS2 | DC | XB

SPACE CHANNEL 5 spodoba się wszystkim graczom lubiącym potańczyć podczas eksterminowania Obcych :)

Pet Soccer

Nawet w najmniejszym zwierzątku może kryć się dusza wielkiego sportowca





Najważniejszy jest dobry początek. Jeśli ładnie wybijesz piłkę spod bramki, twoja drużyna będzie miała lżej

Rodzimy Techland nie próżnuje. Jeszcze w styczniu zapowiedział premierę nowej produkcji – PET RACERA. Dla przypomnienia dodajmy, że seria PET kierowana jest raczej do młodszych graczy, co możesz stwierdzić, oglądając zamieszczone screeny. Zdaje się jednak, że także i starsi użytkownicy, których natura obdarzyła poczuciem humoru, będą tym tytułem zachwyceni.

PET SOCCER to komputerowa wersja znanej i lubianej piłki nożnej. Ale jakaż to wersja! Nie znajdziesz tu uznanych światowych klubów piłkarskich, wielkich pieniędzy i grzmiących milionem gardeł stadionów. Zamiast tego ludzie z Techlandu pragną zaserwować „kopanie gały" w bodaj najbardziej zwariowanej z możliwych wersji. **Wszyscy ci, którzy mieli okazję grać w PET RACER, znajdą w SOCCER wielu starych znajomych (że wspomnę tu tylko Lwa i Dinozaura).** Podobnie jak było to w przypadku „Wyścigu Zwierzątek", wizualną warstwą zabawy zawiadywać będzie efektowny silnik Chrome. Zresztą to nie jedyny przykład tego, jak bardzo oba tytuły są ze sobą związane.

Na spragnionych wrażeń graczy czekać będzie 12 różnych drużyn (na początku dostępnych będzie ledwie połowa z nich, ale wraz z kolejnymi sukcesami zyskasz dostęp do nowych składów) oraz 12 typów zwierzątek. O ile poszczególne drużyny mają mieć konkretne atuty i braki, które zdecydują o ich efektywności podczas zabawy, o tyle same zwierzątka różnić się będą bardziej wyglądem, sposobem gry czy... poczuciem humoru. Nikt nie poczuje się chyba urażony, jeżeli stwierdzę, że esencja PET SOCCER – piłka nożna – została tu potraktowana z dużym przymrużeniem oka. Okazuje się, że – na przykład – zasady fair play nie będą dla wszystkich zawodników do końca jasne i takie wybryki, jak choćby odebranie przeciwnikowi piłki z użyciem siły, będą na porządku dziennym. A jeżeli wierzyć zapowiedziom, komentator w PET SOCCER uwielbia takie akcje. Nie znaczy to jednak, że gra ta będzie tworem obfitującym w brutalne sceny – to przecież produkt familijny! **Pewien przedsmak poczucia humoru twórców gry dają mniej lub bardziej roboczе nazwy poszczególnych trybów rozgrywki: Unfriendly Match czy Puchar UFETA.**

Tak, tak, moi drodzy, PET SOCCER ma duże szanse na zdobycie tytułu Najbardziej Pokręconej Gry Roku. Możliwe też, że zostanie nominowany w kategorii Najciekawsza Grafika, gdyż to, co dane mi było zobaczyć na ekranie komputera (a co ty widzisz na obrazkach obok), przeszło moje najśmielsze oczekiwania – tak pięknie pogiętych kształtów nie widziano od czasów doskonałego DAY OF THE TENTACLE ze stajni LucasArts! **Jeżeli dodasz do tego takie smaczki, jak zmienne warunki pogodowe czy niezrównoważony psychicznie komentator, to... aż trudno cierpliwie doczekać do maja, gdyż taki termin premiery wyznaczyli autorzy tej zdecydowanie osobliwej i uroczej gry.**



Hopla, i główka, i zgrabne minięcie przeciwnika. Ruszajcie się, frajerzy, bo zaraz będzie po zawodach!



Lwy kontra dinozaury. Jeżeli strzelisz mi gola, odgryzę ci łapę! Pamiętaj o tym...

Pet Soccer

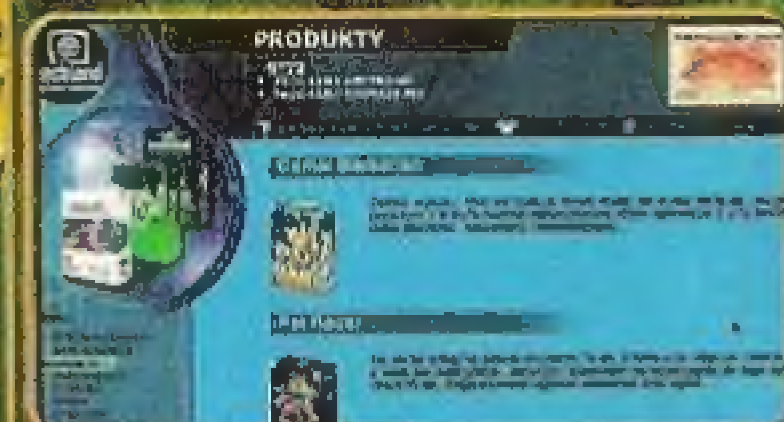
Sportowa / Techland

PC	●
PSX	●
DC	●
PS2	●

Premiera: maj 2002 | Multi: ✓

Gra sportowa o kreskówkowej oprawie, w której pocieszne zwierzątka reinterpretują zasady zdrowego współzawodnictwa

http://www.techland.com.pl



Na stronie nie znajdziesz na razie informacji o grze, można za to ściągnąć demo PET RACER – w formie zakąski, oczywiście!

Tekst: Anzelmo von Dirt

MEDIEVAL TOTAL WAR

Każdy miłośnik strategii powinien znać grę SHOGUN: TOTAL WAR. W MEDIEVAL: TOTAL WAR z Japonii wracasz do Europy

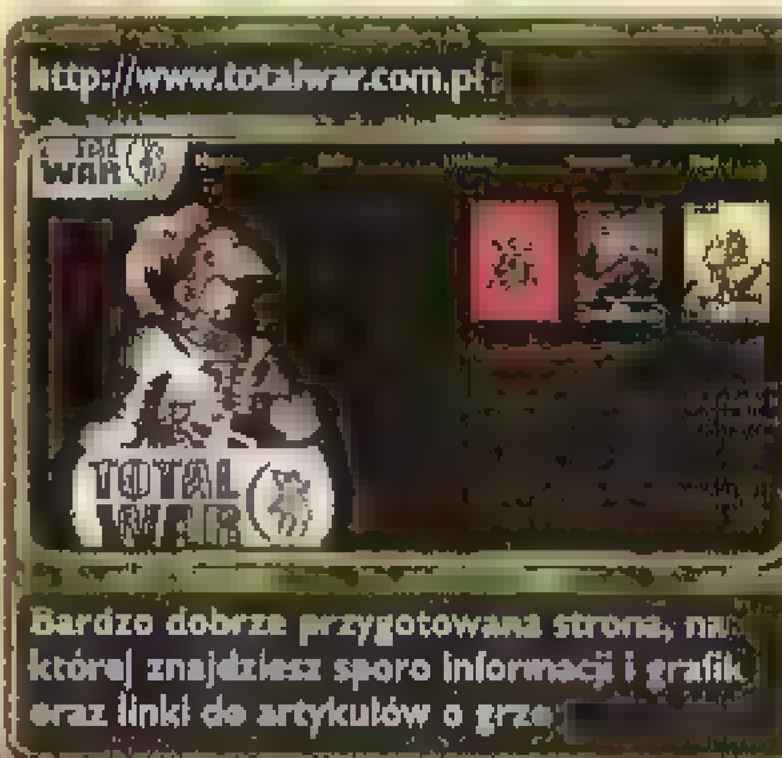
Rok 1095. W Europie trwają walki pomiędzy królami i feudałami. **Cesarstwo rywalizuje z papiestwem, Francja z Anglią, Bizancjum usiłuje obronić się przed nawałą dzikich koczowników ze wschodu, Mongołowie wnikają głęboko w serce Europy, a hiszpańskie księstwa i królestwa toczą walki z Maurami.** Rozpoczyna się epoka Wypraw Krzyżowych, która ma zjednoczyć chrześcijan w walce z szatańskim islamem i odzyskać dla chrześcijaństwa miejsca uświęcone krwią Chrystusa. Właśnie w roku 1095 rozpoczyna się akcja gry MEDIEVAL: TOTAL WAR. Twoim zadaniem jest objęcie władzy nad jednym z 12 państw (między innymi Turcja, Italia, Francja, Anglia) i poprowadzenie go do zwycięstwa nad resztą świata.

Rozgrywka toczyć się będzie na dwóch mapach. Na mapie strategicznej zarządzasz prowincjami, wznosisz budowle, powołujesz armie i sterujesz akcjami dyplomatycznymi. Masz dużo czasu, gdyż gra toczy się w trybie turowym. W momencie, gdy dochodzi do walki, akcja przenosi się na ogromną, trójwymiarową mapę taktyczną. **Na niej w czasie rzeczywistym kierujesz wojskami, które mogą liczyć nawet do 15 tysięcy żołnierzy!** Oczywiście każdy z nich jest widoczny jako konkretna, poruszająca się i walcząca postać na polu bitwy. Dowodzić możesz przeszło 100 typami jednostek, a ich wybór uzależniony będzie zarówno od historycznej epoki (akcja toczy się na przestrzeni czterech wieków), jak i wyboru konkretnego mocarstwa. Zrozumiałe bowiem, że z innych wojsk skorzystają zachodnie imperia (np. angielscy łucznicy), a z innych Turcy (np. jazda dosiadająca wielbłądów). **Już w SHOGUNIE inteligencja komputerowego wroga stała na dobrym poziomie, a w MEDIEVAL temu aspektowi rozgrywki autorzy poświęcą szczególną uwagę.** Będziesz mógł ustawiać swe wojska w formacje, program określi stopień zmęczenia żołnierzy oraz pokaże ich morale (ustalane w zależności od jakości dowodzenia, wyników walki itp.). Ogromną rolę odegrają generałowie i dowódcy, gdyż dzięki ich umiejętnościom wzrosną militarne zdolności jednostek. Generałowie nabierać będą doświadczenia, a każda wygrana bitwa zostanie odnotowana w ich dossier. W porównaniu z SHOGUNEM znacznie rozbudowane zostaną opcje oblężnicze i teraz zdobycie dobrze ufortyfikowanego zamku wroga stanie się sporym wyzwaniem. W misji podboju świata przeszkodzą ci nie tylko wrogowie, ale również losowe wydarzenia, jak bunty poddanych, epidemie czy trzęsienia ziemi.

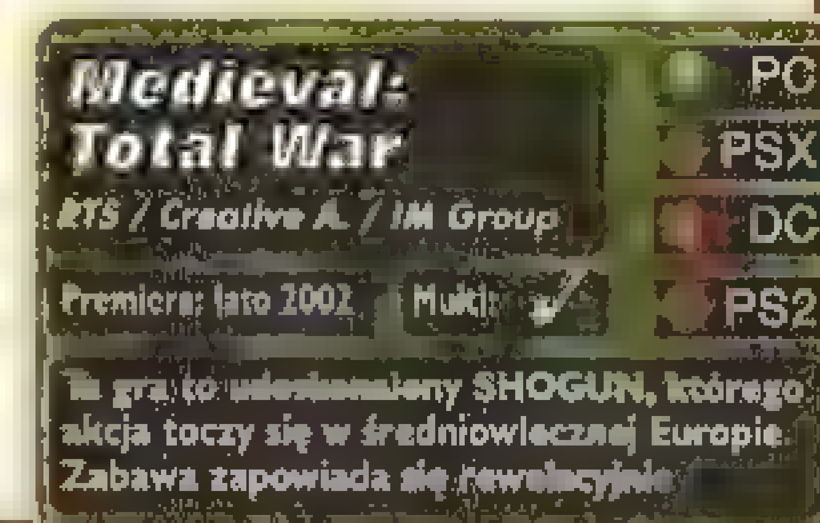
Creative Assembly jak zwykle koncentruje się na stronie polityczno-militarnej konfliktów, sprawy gospodarcze pozostawiając na planie dalszym, co nie znaczy, że zostaną pominięte. Niektóre prowincje będą wyrabiać charakterystyczne dla siebie produkty. Zdecydujesz również o wytyczeniu szlaków handlowych. Do prowadzenia wojny – jak mawiał Napoleon – potrzebne są trzy rzeczy: pieniądze, pieniądze i jeszcze raz pieniądze.

Podobnie jak w SHOGUNIE, będziesz mógł rozegrać kilka kampanii oraz wziąć udział w pojedynczych bitwach. Spotkasz znamienitych władców i bohaterów. **Joanna d'Arc, Fryderyk Barbarossa, Ryszard Lwie Serce, człowiek, który zjednoczył muzułmański świat – Saladyn, oto postacie, którymi będziesz sterować lub z którymi zmierzysz się w trakcie kampanii.** MEDIEVAL pozwoli na prowadzenie rozgrywki wieloosobowej, w której będzie mogło wziąć udział naraz do ośmiu graczy.

http://www.totalwar.com.pl



Bardzo dobrze przygotowana strona, na której znajdziesz sporo informacji i grafik oraz linki do artykułów o grze.



WARLORDS BATTLECRY II

WARLORDS BATTLECRY II* to bardzo ciekawa mutacja oryginalnej serii *WARLORDS



Miła dla oka i bogata w informacje strona. Zawiera odnośniki do internetowych recenzji oraz demonstracyjną wersję WB II!

Warlords Battlecry II
RTS / Strategic Studies / Play It
Premiera: 2002 | Multi: ✓
PC | PSX | DC | PS2
WB II to rozwinięcie pierwotnego pomysłu połączenia RTS z elementami RPG. Obowiązkowa pozycja dla fanów serii WARLORDS!


Nowe czary, nowe możliwości. Ta gra będzie przebojem


Połączenie RTS z RPG daje bardzo dobre efekty

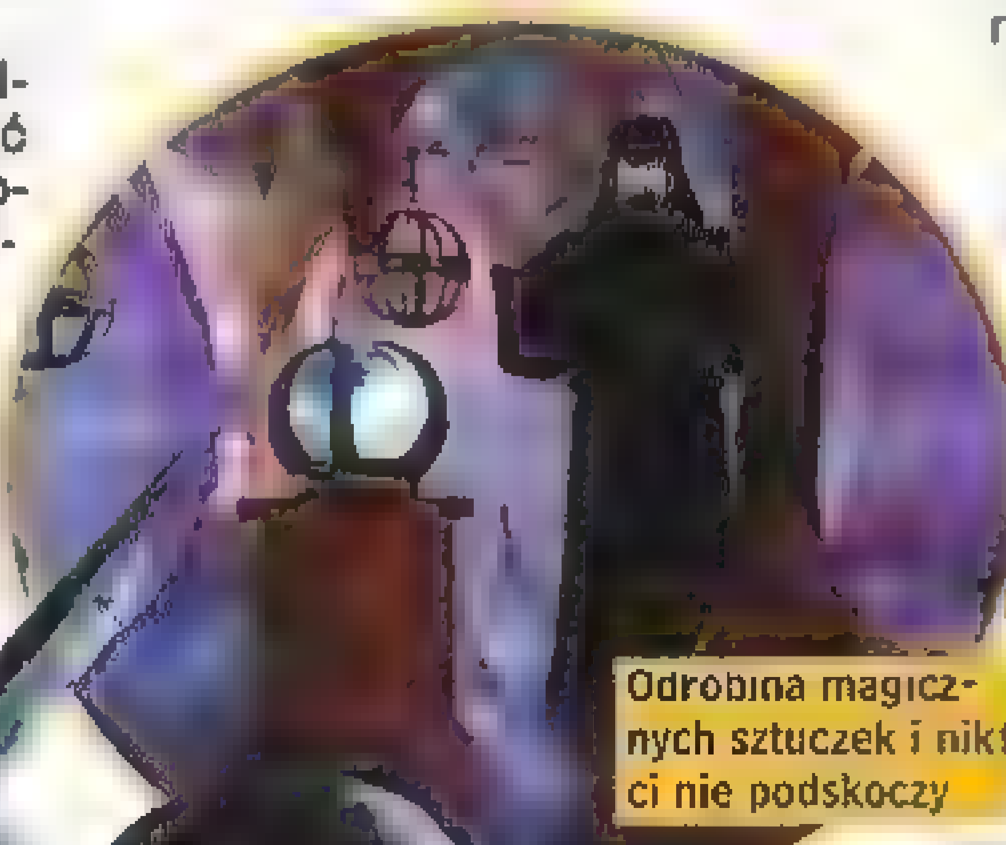
Zasadniczą różnicą jest przejście z trybu turowego na rozgrywkę w czasie rzeczywistym. **Znajdziesz tu wszystko, co charakteryzuje RTS: własną bazę, niezbędne do budowy surowce, szereg najrozmaitszych oddziałów, różnorodne misje i wielu przeciwników.** Jednak jest pewna rzecz, która odróżnia WARLORDS BATTLECRY II od innych gier tego gatunku. Jest to twój bohater, tytułowy warlord.

Na samym początku zabawy kreujesz bohatera, który poprowadzi twoje zastępy do walki o władzę, bogactwo i piękne kobiety. Możesz wybrać spośród 12 ras: ludzi, krasnoludów, demonów, barbarzyńców, leśnych elfów, umarlaków itp. Muszę przyznać, że jest to całkiem pokaźna ilość. Zanim wybierzesz, zastanów się dobrze, ponieważ będzie to twoja startowa rasa. Dopiero po zdobyciu twierdzy przeciwnika będziesz mógł zmusić jego lud do walki pod twoją banderą.

Wraz ze zdobywanym doświadczeniem będziesz mógł wybrać jedną z 20 klas postaci, a następnie skupić się na rozwijaniu umiejętności swego bohatera w wybranym kierunku. Statystki będą się komplikować, czyniąc bohaterów bardziej zróżnicowanymi i niepowtarzalnymi. Dzięki temu unikniesz szoku, jaki często towarzyszy tworzeniu postaci w grach RPG.

Nareszcie dodano do gry łączone artefakty. Każdy składa się z trzech części. Po zebraniu kompletu wyzwala potężne moce, dające twemu bohaterowi jeszcze większe możliwości. Przykładowo, elfickie buty, korona i sztandar księżycowego króla Lunariona w komplecie potrajają zdolności regeneracji mana. Znając magiczne uzdolnienia Elfów, takie bonusy mogą być szalenie efektywne w boju.

Miłą zmianą w stosunku do poprzedniej części WARLORDS BATTLECRY jest odmieniony tryb kampanii. Zamiast podążać wcześniej wyznaczoną ścieżką i przechodzić kolejne misje, możesz sam decydować o posunięciach. Twoje królestwo widnieje na mapie krainy Etherii razem z królestwami rywali. Sam zarządzasz skarbcem, przeprowadzasz ofensywy, tłumisz powstania i bronisz swych terenów. Każda prowincja daje armii różnorakie bonusy, jak wzmocnione pancerze, większa siła ataku czy mocniejsze budowle. Dlatego warto rozważnie wybierać kolejne cele i nie spuszczać oka z rywali.


Odrobina magicznych sztuczek i nikt ci nie podskoczy

Autorzy WB II obiecują, że gra szybko się nie znudzi. Jej żywotność będzie podtrzymywał rozbudowany tryb multiplayer, edytor kampanii i ... różne algorytmy inteligencji komputerowych przeciwników. Po kilkukrotnym ukończeniu gry nadal możesz się świetnie bawić: wystarczy zaaplikować grze inny sposób myślenia. Dzięki temu rozwiązaniu unikniesz schematyczności rozgrywki która jest zmorą wielu RTS'ów.

Muszę przyznać, że WARLORDS BATTLECRY II zapowiada się ciekawie. Autorzy rozwinęli swój pierwotny pomysł – dodali nowe typy bohaterów i jednostek, nowe zaklęcia magiczne, wzmocnili inteligencję komputerowych przeciwników oraz zróżnicowanie terenu, wpływające na prędkość marszu oddziałów.

Co tu dużo pisać, WARLORDS BATTLECRY II nadciąga i nikt go nie powstrzyma!

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC® KONKURS

Któż z nas nie lubi brać udziału w fascynujących konkursach, w których można zdobyć bardzo atrakcyjne nagrody. No, kto? Proszę podnieść rękę w górę! Nie widzę... Tak też podejrzewaliśmy, dlatego w tym numerze CLICKA! przygotowaliśmy dla Was coś specjalnego – zabawę z HEROES OF MIGHT & MAGIC IV. Ta gra to jeden z najbardziej oczekiwanych tytułów tego roku i choć nie ma jej jeszcze w sklepach, u nas można ją wygrać najzwyczajniej w świecie. Wystarczy tylko... odpowiedzieć na kilka pytań, by jedna z 25 gier lub 15 fantastycznych koszulek trafiła w Wasze ręce. To, co? Zaczynamy?

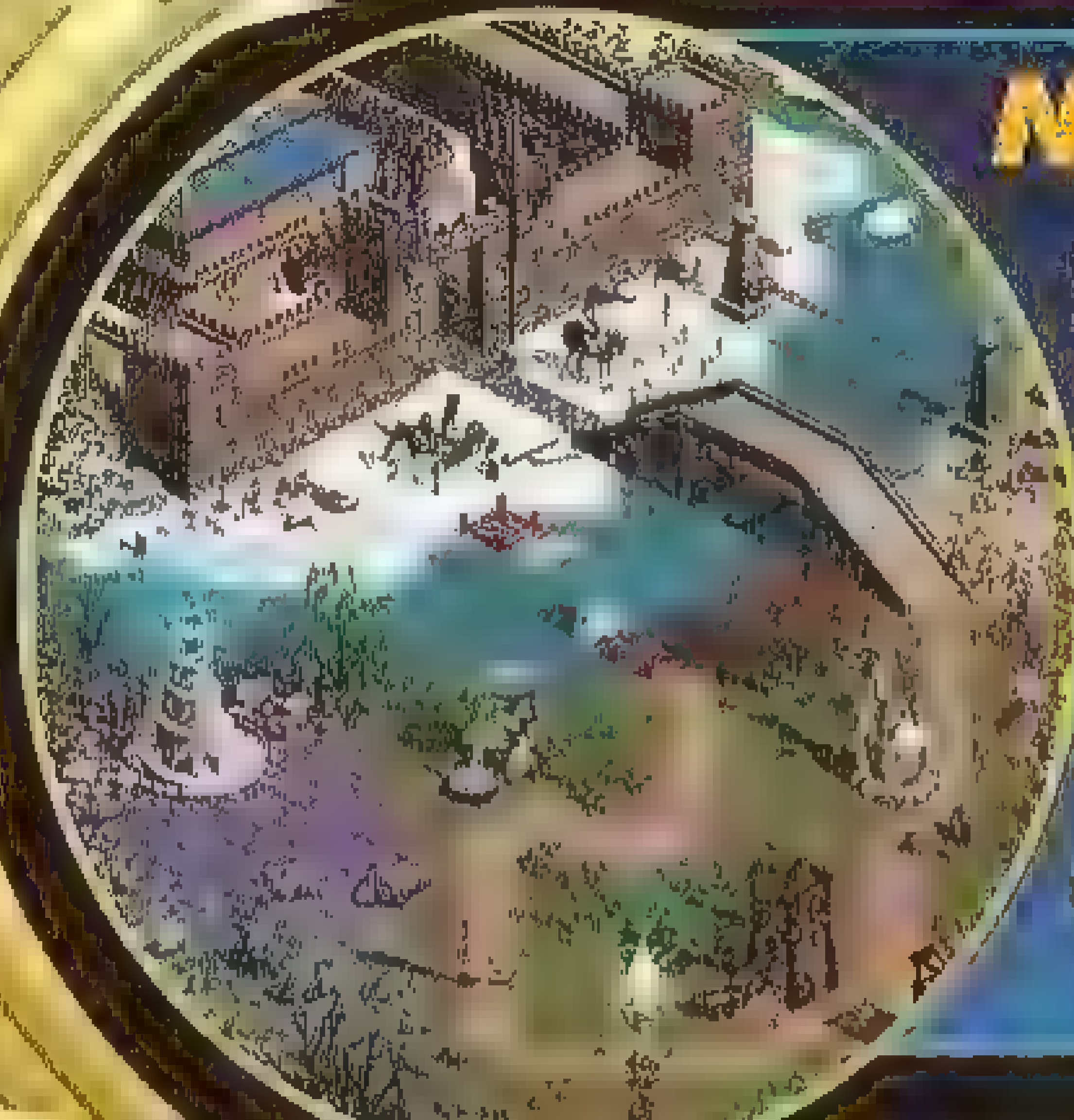
1. *Jak nazywa się firma, która stworzyła serię HoMM?*

2. *Wymień sześć miast, które pojawią się w HEROES OF MIGHT & MAGIC IV.*

3. *Jakie zmiany zaszły w HoMM IV w stosunku do wcześniejszych części serii?*

Odpowiedzi na powyższe pytania nie powinny sprawić Wam problemu. Wystarczy, że uważnie czytacie CLICKA! O HEROES OF MIGHT & MAGIC pisaliśmy w CLICK! 1/2002 (pierwsze wrażenia) oraz w CLICK! 3/2002 (wywiad z twórcami gry). Miłej zabawy!





Nasz adres

Odpowiedzi przysyłajcie na kartkach pocztowych na adres:

CLICK!
skr. pocztowa 333
04-026 Warszawa

lub na adres e-mail:
konkursy@click.pl
temat maila: HOMM

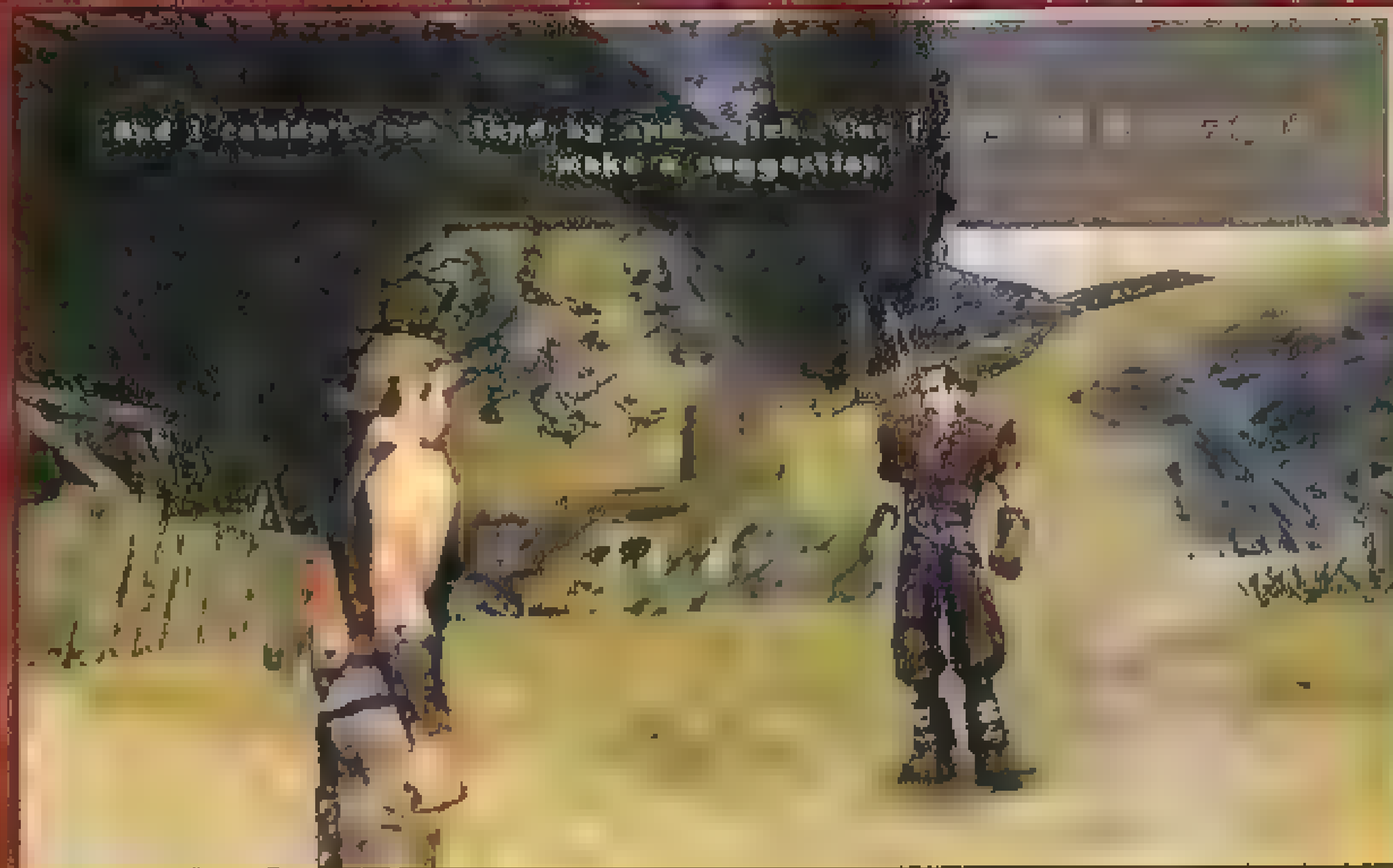
Na rozwiązania czekamy do końca marca 2002



GOTHIC

Trzeba być sprawnym fizycznie i trzymać język za zębami. Nie zna życia ten, kto nigdy nie był w więzieniu...

GOTHIC powstawał w bólach. Prace nad grą rozpoczęto dawno temu, lecz szybko okazało się, że autorzy porwali się na rzecz przerastającą ich możliwości. Czy wiesz, że pierwsze zapowiedzi gry GOTHIC pojawiły się w niemieckiej prasie już w 1998 roku? Inna sprawa, że wówczas nikt nie wiedział jeszcze, czym ta gra w zasadzie będzie – znany był jedynie tytuł, zaś kilka obrazków niewiele mogło powiedzieć o tym, czego możemy się spodziewać. I oto jest. GOTHIC objawia się – a jakże – imponująco, choć trzeba przyznać, że jednocześnie wywołuje uczucia dość ambiwalentne.



Ten gość po prawej to Diego – warto uprzejmie z nim pogadać, gdyż facet ten może ci bardzo pomóc. Przynajmniej na samym początku zabawy

Zacznijmy więc od scenariusza. Przede wszystkim musisz sobie wyobrazić typowe królestwo ludzkie w świecie fantasy. Jest ono od wielu lat zaangażowane w wojnę ze szczególnie wrednym i licznym plemieniem Orków. Jak wiadomo, każda wojna ma swoją cenę – potrzebne jest uzbrojenie oraz ekwipunek dla walczących mężów. Aby zapewnić ciągłą dostawę uzbrojenia dla armii, król zdecydował się stworzyć obozy pracy w kopalniach żelaza. Trafiali do nich przestępcy z całego królestwa i to nie tylko ci, którzy mieli na sumieniu jakieś szczególnie ciężkie wykroczenia. W jednej kopalni znaleźli się zarówno miejscy zabijacy, jak i masowi gwałciciele. Wszyscy skazani mieli

dzień i noc pracować na walczącą armię królewską. Jak nietrudno się domyślić, więźniowie wykorzystywali każdą możliwą okazję, aby zbiec z obozów. Aby zapobiec dalszym ucieczkom, król zebrał dwunastu najpotężniejszych magów, aby stworzyli magiczną barierę, która otaczałaby największą z karnych kolonii – Khorinis. Bariera miała uniemożliwić ucieczkę każdej żywej istocie (warto jednak







Interakcja z otoczeniem jest dość uciążliwa, ale z czasem można się wszystkiego nauczyć

nadmienić, że dziwnym trafem bariera ta nie szkodziła w żaden sposób przedmiotom – była granicą tylko dla istot żywych). I akurat ta część planu wypaliła doskonale. Coś jednak nie wyszło i tworzona przez czarnoksiężników sfera rozrosła się za bardzo, zamykając w sobie tak kopalnię, jak i samych magów oraz kilkadziesiąt kilometrów okolicy wokoło. W kolonii zapanował chaos. Magowie – jako, że byli to najpotężniejsi ludzie w całym królestwie – znaleźli bezpieczne schronienie, lecz zbuntowani więźniowie wyrżnęli w pień wszystkich strażników i przejęli władzę w kolonii. W Khorinis nastał nowy porządek, a król, któremu zależało na ciągłych dostawach uzbrojenia, musiał przystać na handel z kolonią. Za regularne dostawy broni i rudy więźniowie otrzymywali wszystko to, czego nie mogli wytworzyć w kolonii. W transportach dóbr dla więźniów widywano też niejednokrotnie kobiety. Każdego dnia do Khorinis wtrącano nowych skazanych.

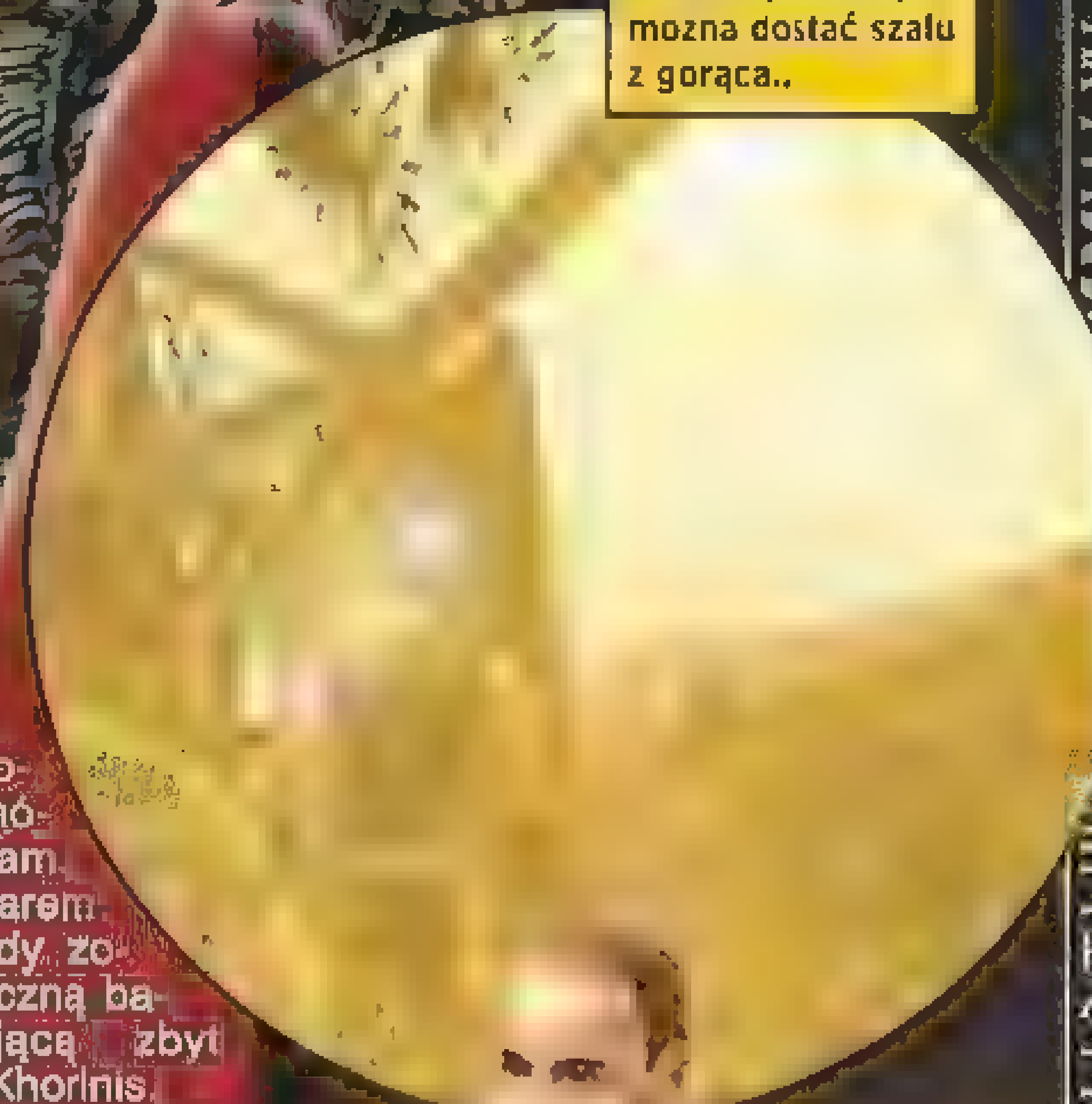
Tyle tytułem fabuły GOTHIC. Choć zostaje ona dość efektownie przedstawiona podczas gry, to jednak odnoszę wrażenie, jakby jej autorzy trochę się w niej pogubili. Może się mylę, ale to chyba dość nielogiczne, że w obliczu wycieńczającej wojny mądry władca posyła więcej ludzi do więzień niż na front. Jak uczy nas historia, wojna była z reguły okazją do rehabilitacji tych bandytów, którzy zgodzili się w niej walczyć (po odpowiedniej stronie, oczywiście). Ale nic to. Istotne jest, że bariera wokół Khorinis istnieje, a do kolonii został wtrącony nowy człowiek. Ten bezimienny gość to, oczywiście, alter ego gracza w tej rozgrywce.

Jeżeli mielibyśmy szukać dla GOTHIC miejsca na drabinie rozwoju gier komputerowych, to zapewne umieścilibyśmy gdzieś w pobliżu doskonałej ULTIMA 9: ASCENSION ze stajni Electronic Arts. Podobieństw – w pozytywnym rozumieniu tego słowa – znaleźć możesz całe mnóstwo, że wspomnę tu tylko o samym wyglądzie i klimacie świata. Ten obserwujesz bowiem zza pleców bohatera (a la TOMB RAIDER czy wspomniana już ULTIMA 9) i za każdym razem, gdy na ów świat spojrzysz, uderza cię jego ogrom. Naprawdę wystarczy jedno spojrzenie na te ciągnące się kilometrami drogi, gęste lasy czy imponujące zamczyska, aby zrozumieć, dlaczego goście z Piranha Bytes strawili nad GOTHIC tyle czasu. Warto też wspomnieć o efektownie zmieniających się porach dnia i warunkach pogodowych. Faktem jest, że dużą przyjemność sprawia po prostu łażenie to tu, to tam, gdyż gracza dopinguje wciąż ciekawość tego, co znajdzie za następnym rogiem. A niespodzianek czeka całe mnóstwo – o tym zapewniam. Na niebie nad obszarem kolonii można niekiedy zobaczyć ową energetyczną barierę, uniemożliwiającą zbyt szybkie opuszczenie Khorinis.

Chociaż świat jest bardzo imponujący, to jednak zwiedzanie go jak i wszelka interakcja z nim mogą być dość uciążliwe – przynajmniej na początku, nim przyzwyczaisz się do dość nielogicznego sposobu sterowania grą. Jak to w programach tego typu bywa, błąkasz się po świecie. Rozglądasz się po nim za pomocą myszy. Z niewiadomych jednak przyczyn w GO-



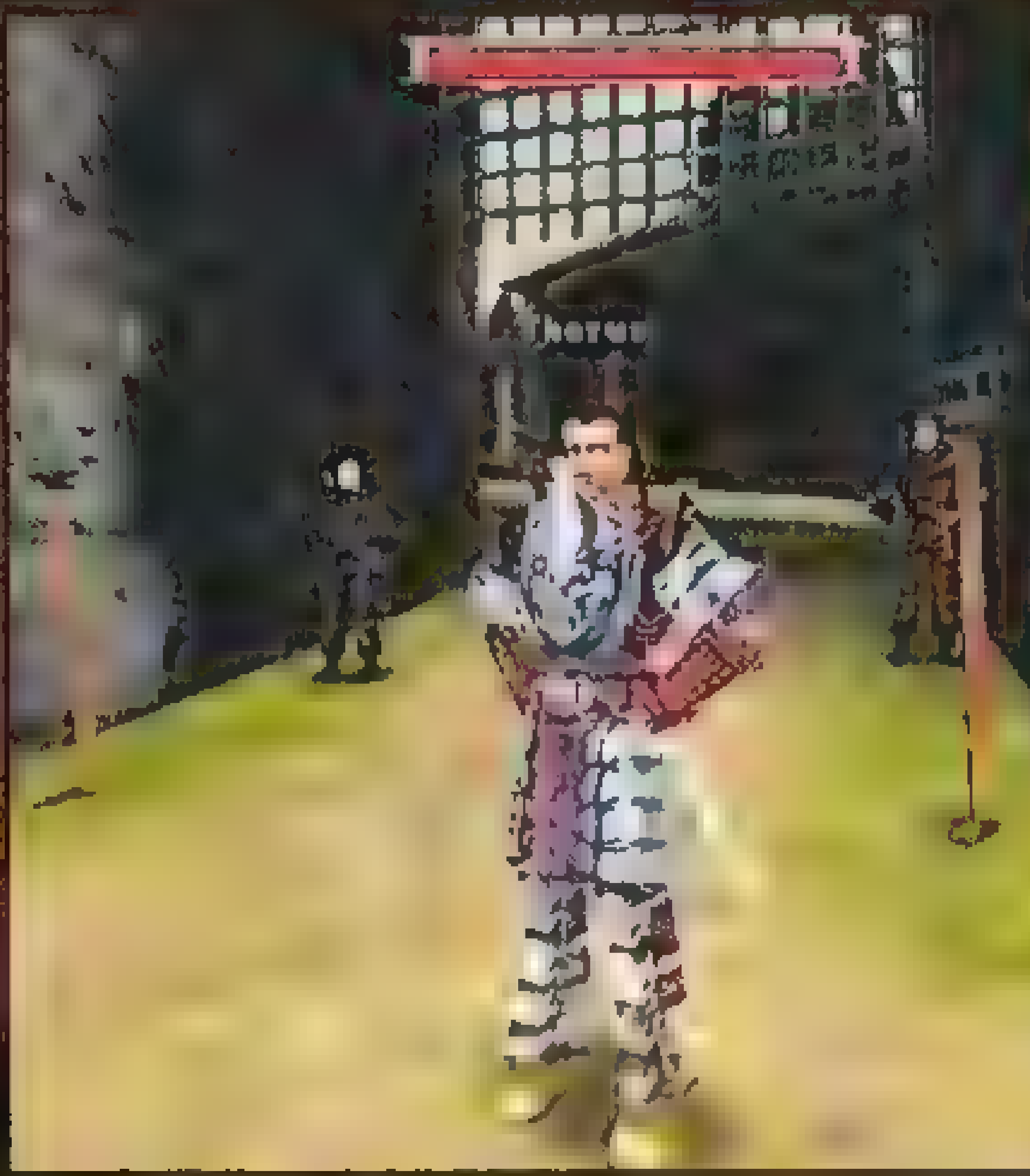
„A kiedy budzę się rano, to czuję się taki brzydki..."



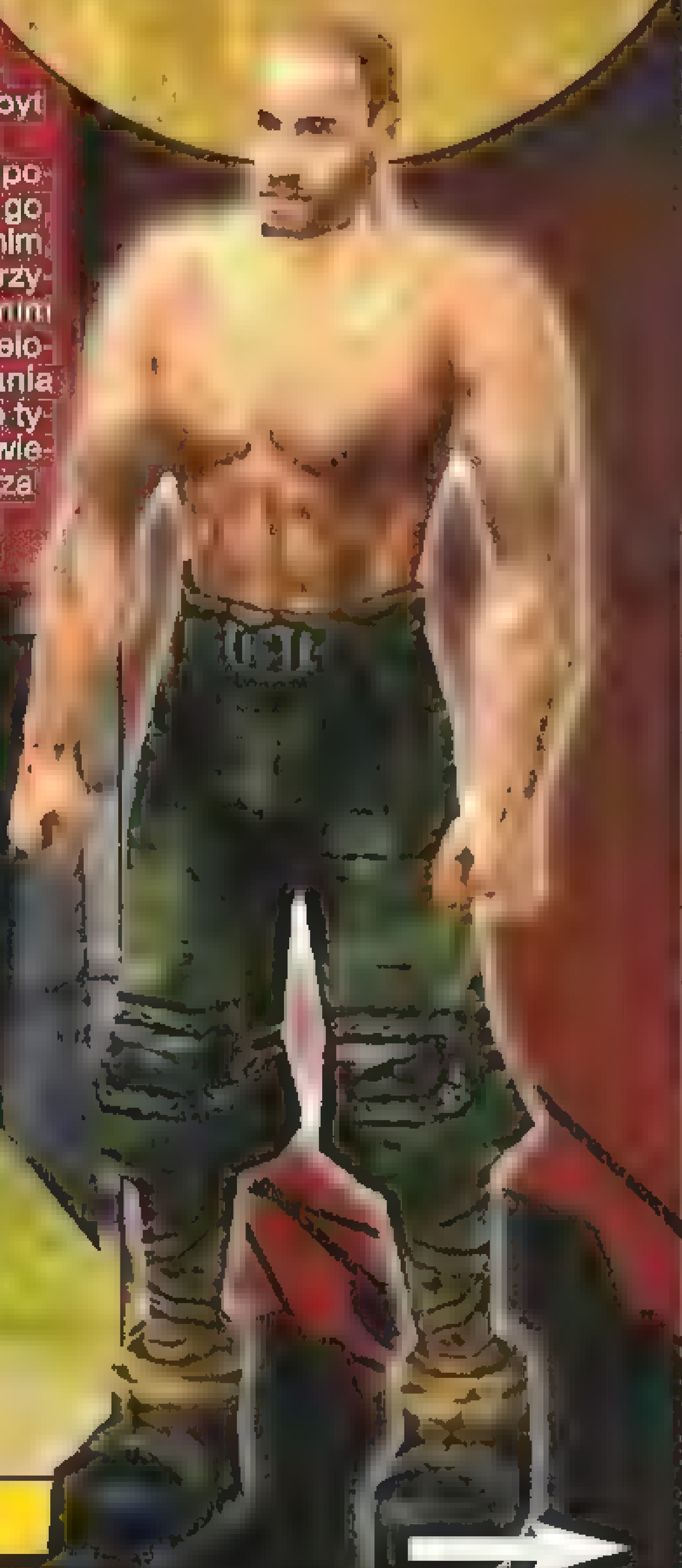
Lepiej nie patrzeć w stronę słońca, bo można dostać szału z gorąca..



Trzeba przyznać, że środowisko w GOTHIC robi duże wrażenie. Ach, niczym zielone łąki moich rodzinnych stron...



Ten napakowany kolezka to nie jaki Thorus. Jeżeli się sprawdzisz, to zaprowadzi cię do Gomeza. Logiczne!

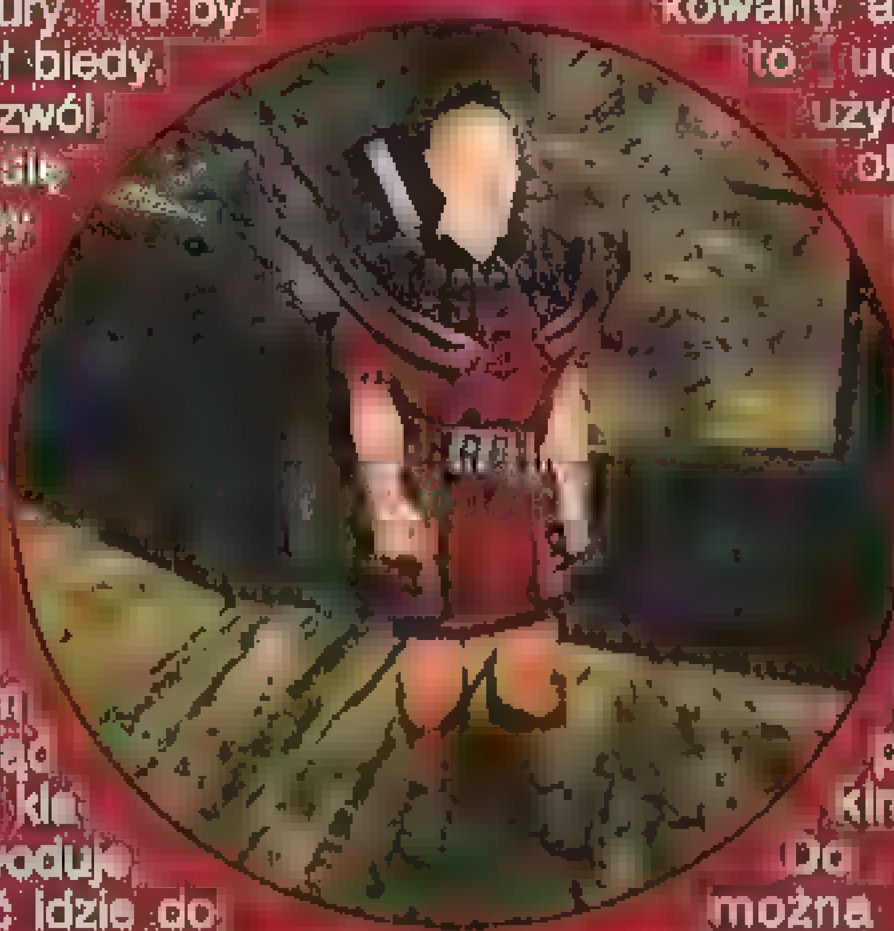






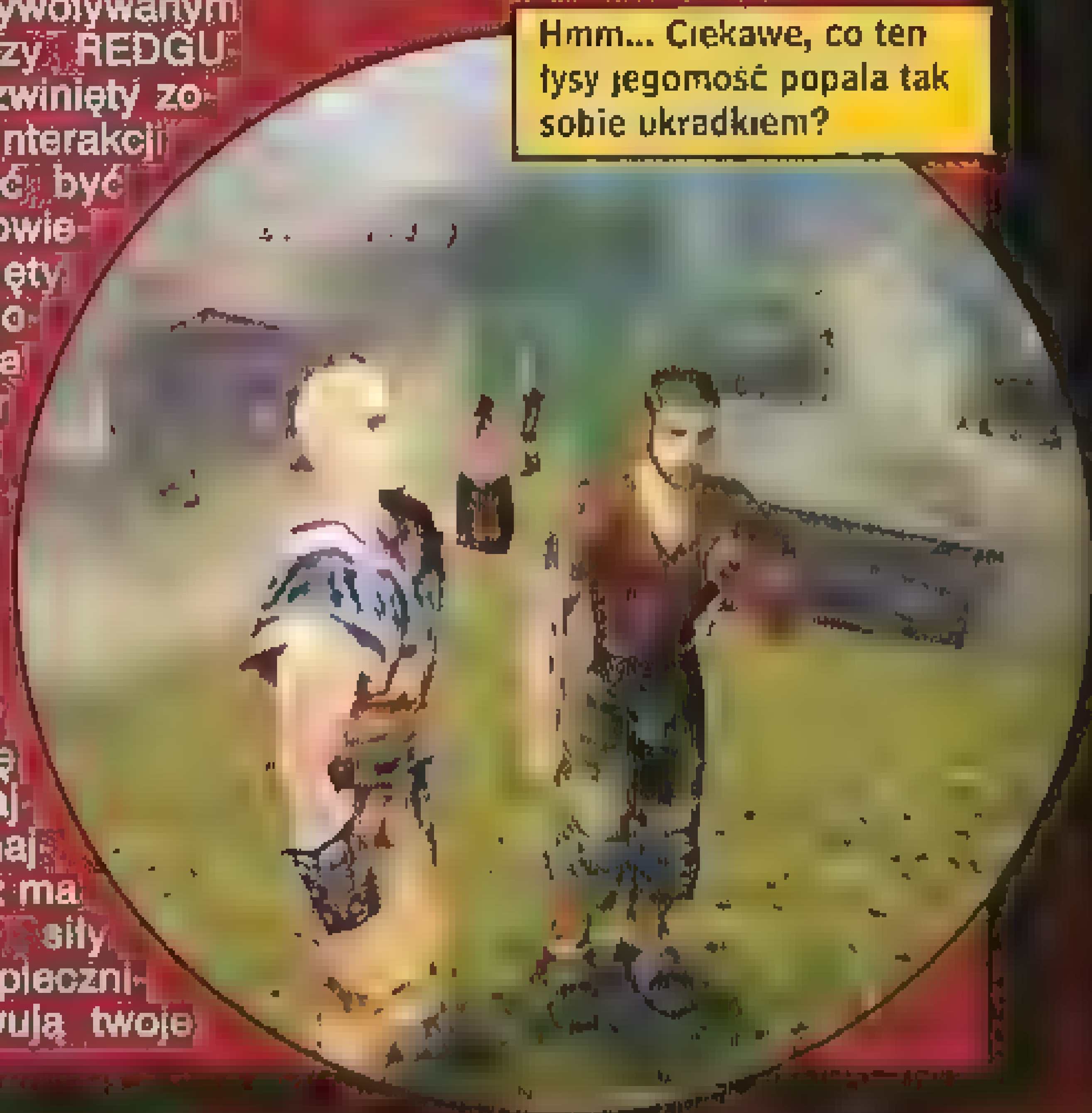
„A teraz usiądź wygodnie i o wszystkim mi opowiedz..." Czy ten obrazek nie przypomina ci przypadkiem trochę Pokoju Zwierzeń z Big Brothera?

THIC, poza rozglądaniem się, nie możesz zrobić za pomocą myszy absolutnie nic. Gra zachowuje się, jakby te trzy przyciski i gustowne kółko gryzonia nigdy nie istniały, stąd konieczność wydawania wszelkich komend za pomocą klawiatury. I to byłoby jeszcze pół biedy, gdyby nie... Pozwól, że posłużę się przykładem: żeby np. podnieść jakiś przedmiot, musisz do niego podejść i ustawić postać tak, aby ów przedmiot został podświetlony. Potem musisz wciskać klawisz akcji i klawisz, który powoduje, że twoja postać idzie do przodu. Wtedy dopiero możesz podnieść przedmiot. Z drugiej strony jednak, ekran ekwipunku należy do bodaj najbardziej logicznych, jakie w życiu widziałem.



A sterowanie? Tak naprawdę to dopieka one podczas pojedynków z grupkami przeciwników. Przy tej okazji warto wspomnieć, że Sztuczna Inteligencja występujących w grze postaci jest dość stabilna, co w praktyce oznacza, że podczas walk możesz ostro zebrać po uszach. Trudno jest się szybko odwrócić i wyprowadzić skomplikowany atak, skoro aby to uczynić, trzeba użyć myszy (do obrotu postaci) i klawiatury (do wyprowadzenia ciosu). Jak już jednak mówiłem, system kierowania twoim podopiecznym jest uciążliwy, przede wszystkim na początku. Do wszystkiego można się z czasem przyzwyczaić. Z kronikarskiego obowiązku odnotowuję, że to nieszczęsne sterowanie stanowiło też główny zarzut większości zachodnich recenzentów. Co oznacza, że nic mi się w głowie nie uroiło.

Na początku zabawy nie tworzysz żadnej postaci, gdyż jesteś skazany na to, co przygotowali ludzie z Piranha Bytes. Faktem jednak pozostaje, że masz wiele możliwości rozwoju i w jakim kierunku pójdziesz, to zależy już tylko od ciebie. Przy tej okazji warto wspomnieć, że nie jest GOTHIC tradycyjną grą RPG, jak BALDUR'S GATE czy PLANESCAPE. Tutaj element RPG stanowi bardziej dodatek niżli sedno zabawy. Znacznie więcej jest walk i konwersacji, jak w przywoływanym już ASCENSION czy REDGUARD. W GOTHIC rozwinięty został jednak system interakcji z otoczeniem, choć być może powinienem powiedzieć, że rozwinięty został system reagowania otoczenia na to, co bohater czyni. Kolonia karna w Khorinis rządzona jest przez trzy nawzajem zwalczające się obozy, przy czym ten, do którego na początku gry zapraszać będzie cię Diego, ma opinię najlepszą, bo powstał najdawniej. Każdy obóz ma swych dowódców, siły zbrojne i zastępy popleczników, którzy obserwują twoje poczynania i informują o nich (jak o wszystkim zresztą) swoich zwierzchników. Jak zapewne się domyślasz, wszystko to, co zrobisz, odbije się na stosunku ludzi do ciebie. Oczywiście, poza głównym zadaniem otrzymanym na początku gry (dostarczeniem listu jednemu z rezydujących w kolonii magów), dostaniesz jeszcze tysiąc innych, nieko-



Hmm... Ciekawe, co ten łysy jegomość popala tak sobie ukradkiem?





Nie da się ukryć, że GOTHIC jest grą raczej dla dorosłych. Za to, co próbuje sprzedać ten pan, mógłby trafić na kilkuletnie wakacje na Białołękę...

Lepiej nie gadać z każdym napotkanym typem. To w końcu kolonia karna, a nie romantyczny piknik

niecznie obowiązkowych. Te, tzw. subquesty, dobieraj z dużą ostrożnością, gdyż bardzo łatwo zgarnąć sobie na kark jakiś złych zakapiorów, którzy będą usiłowali przekonać cię do swoich racji. Musisz bowiem pamiętać, że interesy jednych rzadko pokrywają się z interesami innych.

Szczególnie istotną cechą GOTHIC jest wprowadzenie do gry idei Virtual Theatre, która po raz pierwszy i ostatni wykorzystyana została w grze LURE OF THE TEMPTRESS z podaj... 1992 roku. Chodzi mianowicie o to, że Postacie Niezależne sprawiają wrażenie, jakby wiodły swoje własne życie, czyli kręciły się po okolicy, załatwiały jakieś sprawy, wymieniały między sobą informacje etc. W praktyce wygląda to bardzo fajnie, zwłaszcza gdy wchodzisz na dziedziniec zamczyska i wręcz uderza cię intensywność prowadzonego tam życia. Tutaj ktoś się z kimś kłóci, tam ktoś ciągnie jakiś worek. Ludzie mają swoje przyzwyczajenia, ulubione sposoby spędzania wolnego czasu i w końcu się nauczysz, gdzie kogo można znaleźć. No, super.

Oczywiście, wszystko ma swoją cenę. Niestety, w przypadku GOHTIC zdaje się być ona szczególnie wygórowana. To, że na Pentium 450 i 128MB RAM praktycznienie nie da się grać, to można w zasadzie wy... baczyć, ale nawet na

Pentium 700 gra bynajmniej nie hula jak dzika, zaś czas wczytywania na obu platformach sprzętowych koszmarnie się dłuży. Sami producenci zaznaczają, że GOTHIC najlepiej czuje się w otoczeniu 256 MB RAM i 32 MB karty graficznej. Sytuację poprawia być może patch, lecz w chwili, gdy piszę te słowa (koniec lutego) jest on dostępny tylko dla niemieckiej wersji gry.

Choć GOTHIC podoba mi się i czuję do tej gry jakąś sympatię, to jednak wydaje mi się, że trochę przerosła ona swych twórców. Niewykluczone też, że zdają sobie oni sprawę z drzemiącego w nich potencjału, który można spożytkować nieco lepiej, gdyż chwilę po ukazaniu się GOTHIC w Niemczech firma Piranha Bytes zapowiedziała rozpoczęcie prac nad drugą częścią gry. Ta będzie rozgrywać się bezpośrednio po wydarzeniach prequela i (uwaga! uwaga!) wykorzystywać ma nowy, intuicyjny system sterowania postacią. Przyznam, że im bardziej zagłębiam się w świat GOTHIC, z tym większą niecierpliwością wyglądam kontynuacji. Tym optym... stycznym akcentem kończę więc moją relację i udaję się na spacer po ponurych zboczach gór w Khorinis. Przecież zostało jeszcze tyle do zrobienia.

Gothic — 4

RPG / Piranha Bytes / CD Projekt

Cena: 99.90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 700 MHz, 256 MB RAM

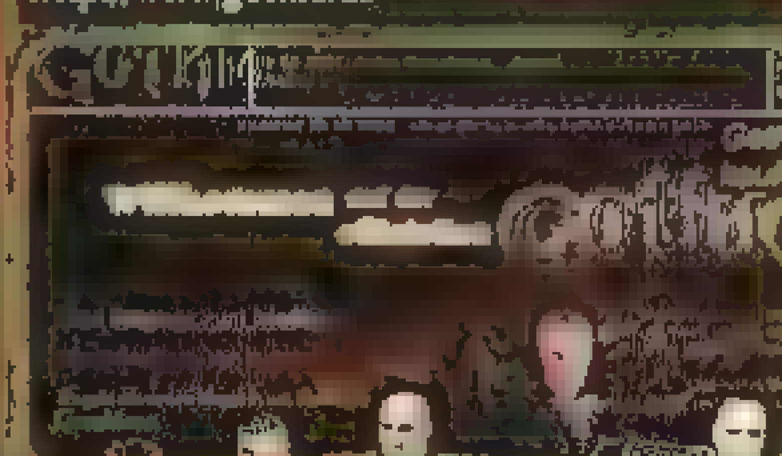
Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

\+ Ogromny świat, dużo postaci, swoboda działania, Virtual Theatre!

– Wymagania sprzętowe, toporne sterowanie, niemożność wykreowania własnej postaci

Ciekawa gra, która potrzebuje porządnego sprzętu. Jeżeli jednak się w nią wkręcisz, możesz przepaść na długie tygodnie.

http://www.gothic.de



Oficjalna, niemieckojęzyczna strona gry. Znajdziesz tutaj scenariusz, informacje, dużo grafik, trailerów oraz wersję demo.

Tekst: Anzelmo von Dirt



Młody Werter cierpiał: „Nie! Nie ma już dla mnie nadziei! Żegnaj życie!!”



Forgotten Realms
Baldur's Gate Dark Alliance

Ponieważ w DARK ALLIANCE nie masz możliwości zapauzowania i wydania rozkazów, niektóre walki są bardzo ciężkie

BALDUR'S GATE. Tętniące serce całego regionu, miasto, w którym spotykają się dziesiątki narodowości i ras. Miejsce, w którym zdobywa się i traci fortuny, w którym złożone intrygi i mroczne spiski są równie powszednie jak przysłowiowy chleb. Nic dziwnego, że z całej okolicy zjeżdżają do Baldur's Gate młodzi poszukiwacze przygód, chcący zdobyć sławę, brzęczące monety lub by po prostu zaznać wielkomiejskiego życia.

Nie inaczej jest w przypadku twojego bohatera (lub bohaterki). **Przekraczając bramy miejskie Wrót Baldura, z małym tobołkiem zawierającym skromny dobytek, masz nadzieję na lepsze życie i szybką karierę.** Okazuje się jednak, że ulice miasta, szczególnie w nocy, nie są wcale tak miłe, jak chcieliby je widzieć radcy miejscy. Dwóch zakapturzonych obdartusów w zaułku, szybki cios pałką w łeb... Marzenia przechodzą do historii razem ze wszystkim, co posiadasz.

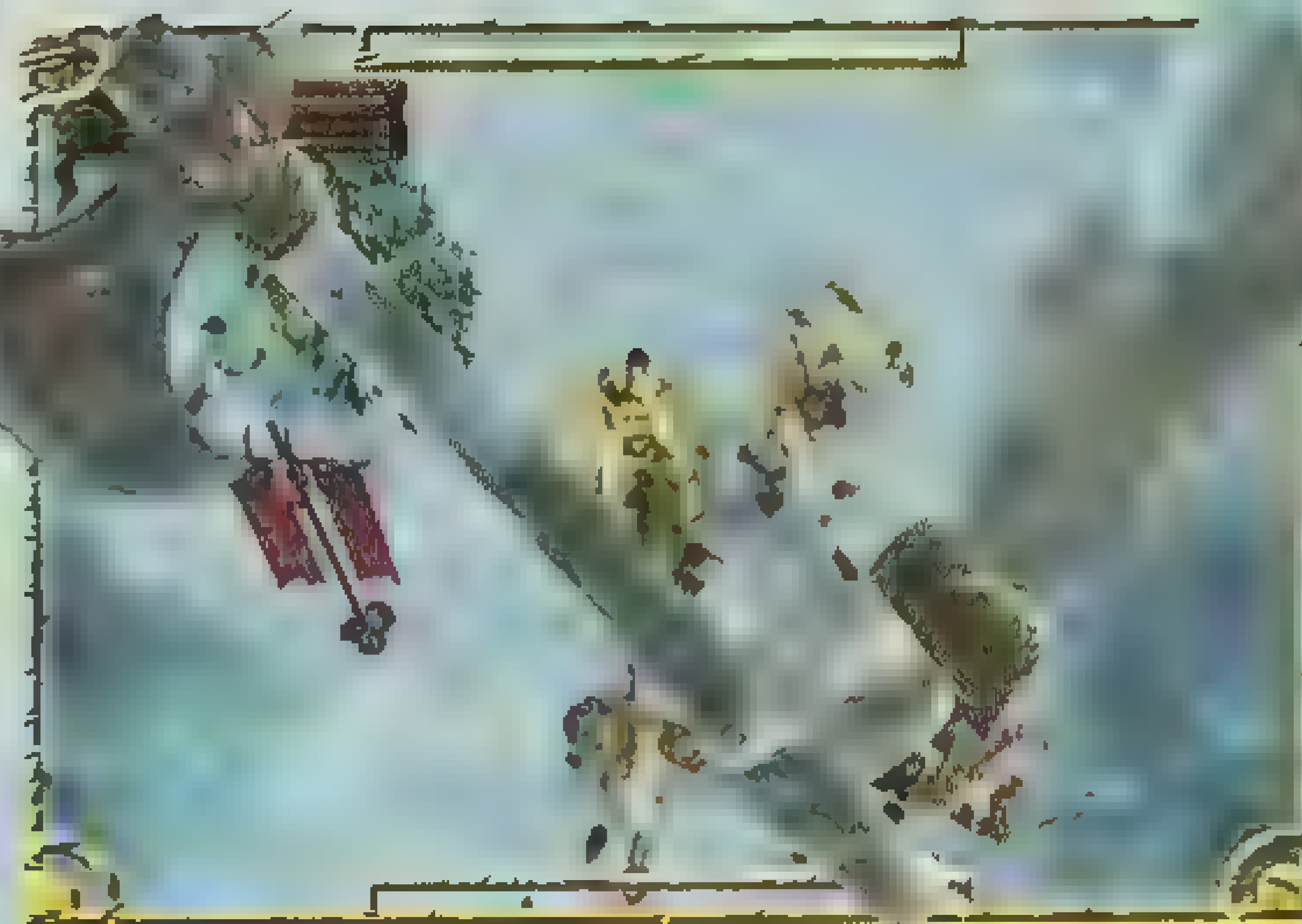
Gdy odzyskujesz przytomność, widzisz nad sobą strażników miejskich (czemu nie zjawili się wcześniej?!). Po chwili lądujesz w karczmie Elfsong i rozpoczyna się gra. Chęć zemsty na bandziorach prowadzi cię do piwnic karczmy, a później coraz dalej i dalej. Ale nie będę zdradzał więcej szczegółów – przekonasz się sam, kto jest mącicielem i kogo należy wychować ostrym żelazem.

W odróżnieniu od pecetowych „Baldurów", DARK ALLIANCE jest grą action RPG, w której sprawne palce są równie ważne, jak znajomość świata i reguł nim rządzących. Fakt ten może zniechęcić do gry zagorzałych fanów serii, gdyż **tak naprawdę DA bardziej przypomina DIABLO niż poprzednie gry spod znaku BALDUR'S GATE.** Zmiany są bardzo zasadnicze i jest ich naprawdę sporo.

Po pierwsze, nie grasz drużyną, a jedną postacią (ewentualnie możesz zagrać z kolegą, jeśli masz dwa pady). Po drugie, nie masz możliwości stworzenia bohatera. Ba, nie masz nawet możliwości nadania mu imienia! Gra oferuje trzy postacie do wyboru: człowieka-łucznika, krasnoludzkiego wojownika lub elfią maguskę. Mają one już wylosowane wszystkie cechy i parametry – nic nie zależy od ciebie. Wielka szkoda!

Od razu w oczy rzuca się też fakt, że **akcja toczy się tylko i wyłącznie w czasie rzeczywistym. Nie masz możliwości, tak jak w BG 1 i 2, zapauzowania gry w celu wydania rozkazów.** Tutaj wszystko dzieje się bardzo szybko, zupełnie jak w DIABLO. Jeśli zostaniesz otoczony przez bandę rozwrzeszczanych potworów, jest duża szansa, że posiekają cię na plasterki, zanim zdążysz coś zrobić, tym bardziej, jeśli wpadniesz w panikę. A przecież jesteś przyzwyczajony, że w takich momentach robisz pauzę i spokojnie zastanawiasz się nad sytuacją, dobierasz stosowny czar, ewentualnie zmieniasz uzbrojenie.

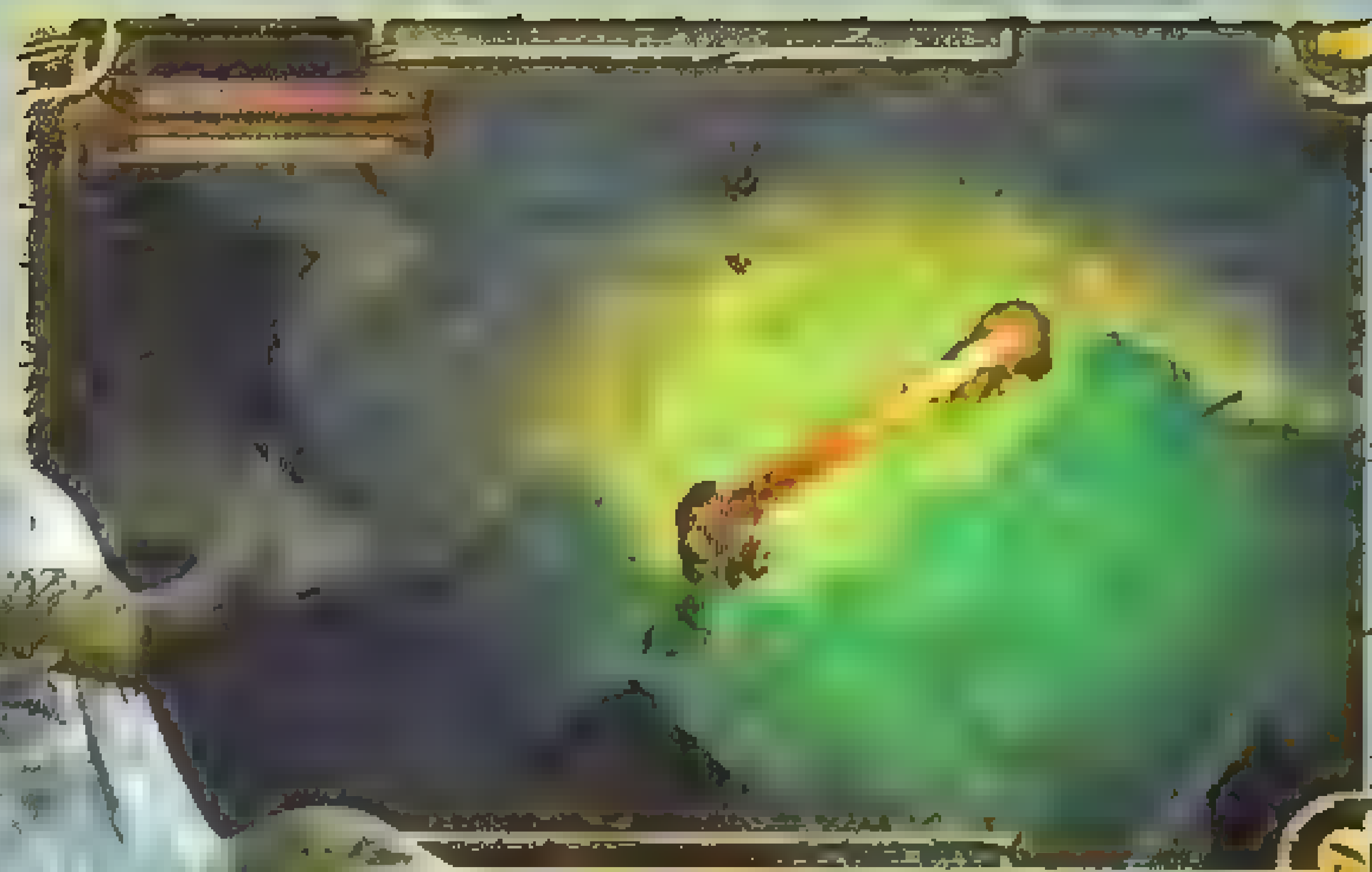
Również system czarów uległ radykalnym zmianom. Wprowadzono punkty mana, zupełnie jak w DIABLO. Czary możesz rzucać dotąd, aż ci się one nie skończą. Żadnego medytowania, nic z tych rzeczy. Mana, podobnie jak zdrowie, powoli się uzupełnia. Oczywiście przeważnie korzystać będziesz (nigdy byś na to nie wpadł) z czerwonych i niebieskich flaszek, by się podreperować. Czarów jest



Czasem warto zastosować mądrą zasadę Skavenów „Live today, fight tomorrow" („Przeżyj dziś, walcz jutro") i po prostu uciec!



Skutecznego maga niełatwo wychować, ale gdy już ci się to uda, przekonasz się, że jego możliwości są miażdżące dla wrogów



Dobrze użyty czar często potrafi uratować ci skórę. Poza tym, ładnie wygląda...

stosunkowo mało, zaś oprócz nich wprowadzono kilka umiejętności specjalnych (jak np. szybsza regeneracja punktów życia i many, lepsze celowanie itp.). Gdy przechodzisz na wyższy poziom, gra przydziela ci punkty, które możesz wydać na kupienie nowego czaru/umiejętności lub na podniesienie swojej biegłości w dziedzinie, którą już znasz. **Niektóre czary wystarczy kupić raz, niektóre są stopniowane (np. im więcej punktów zainwestujesz w Burning Hands, tym więcej obrażeń czar będzie zadawał).** Przypomina to nieco system rozwoju zawodnika, wykorzystany w TONY HAWK'S PRO SKATER czy MAT HOFFMAN'S PRO BMX.

Jak widać, z oryginalnego AD&D pozostały w zasadzie tylko ogólne założenia, klimat i miejsca geograficzne. Rozgrywka ma niewiele wspólnego z tą znaną z peceta, co nie oznacza wcale, że gra nie jest atrakcyjna. **Przede wszystkim, ma niesamowicie ładną grafikę: świetnie zanimowane postacie i przepiękne efekty specjalne (czary, ogień, woda).** No właśnie, woda. Chyba najlepsza, jaką kiedykolwiek widziałem. Zachowuje się dokładnie tak, jak należy – spędziłem ładnych kilkanaście minut, pluskając się moją czarodziejką w fontannie i podziwiając powstające fale.

Bardzo ładnie wykonano modele postaci – bywalców karczmy Elfsong, jak również wielu innych. Bardzo fajnym pomysłem okazało się dopasowanie wypowiedzi bohaterów do sytuacji – na przykład, gdy rozmawiałem ze sklepikarzem po powrocie z misji w kanałach, po odklepaniu standardowej gadki podumał chwilę, po czym stwierdził że... moje ubranie wydziela niemiły zapach i zaproponował nowe. Takie drobiazgi zdecydowanie podnoszą przyjemność z zabawy. Bardzo elegancko wykonano też automapę, co jest ważne w tego typu grze.



Bardzo elegancka strona wykonana w technologii Flash. Zawiera podstawowe informacje o grze i nieco plików do pobrania.

Oceniając DARK ALLIANCE, miałem dość ciężkie zadanie. W pierwszym momencie zirytowały mnie wprowadzone zmiany i niewielka zbieżność z pecetowymi „Baldurami". Jednak po kilku godzinach grania stwierdziłem, że był to bardzo mile spędzony czas. **Ostateczny werdykt jest więc na korzyść DARK ALLIANCE: to bardzo dobra gra, która powinna spodobać się większości z was.** Przy okazji warto wspomnieć, że CD Projekt szykuje właśnie jej polską wersję, głosu postaciom udzielą: Anna Szczerbińska, Jacek Czyż, Jerzy Nowicki, Jan Tesarz, Marek Obertyn, Adam Szyszkowski, Piotr Warszawski, Włodzimierz Bednarski, Agata Piotrowska, Wojciech Machnicki, Kinga Ilgner, Stefan Knothe, Ewa Sudakiewicz, Marek Nowakowski i Przemek Nikiel. Gratulujemy odwagi – będzie to bowiem pierwsza lokalizacja konsolowa w naszym kraju.

Baldur's Gate: Dark Alliance — **5-**

Action RPG / B.Isle / CD Projekt

Cena: 179,90	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Dual Shock, Memory Card 8 MB

Grafika **6** | Dźwięk **4+** | Frajda **4+**

(+) Przepiękna grafika, duża grywalność, animacje postaci i efekty specjalne, klimat

(–) Niezgodności z systemem AD&D, do bólu liniowa fabuła, drobne błędy interfejsu

Bardzo dobra gra, choć fanów pecetowej serii BG mogą irytować daleko idące zmiany i uproszczenia występujące w BGDA

Na swej drodze spotkasz nie tylko potwory, lecz również złych ludzi. Wiesz, co robić ;)

Tekst: Piotr „Frogger" Moskal

BATTLE REALMS

Konichiwa Kenji-san. Nadszedł czas, by zjednoczyć Klan Smoka i odzyskać utracone dziedzictwo. Ale przygotuj się na to, że walka będzie ciężka!

BATTLE REALMS to smakowity obiadek z modnej ostatnio kuchni azjatyckiej. Dzięki tej grze możesz (tak jak w THRONE OF DARKNESS czy SHOGUN: TOTAL WAR) przenieść się na Daleki Wschód. Jednak w BATTLE REALMS realia japońskie stanowią raczej kwestię umowną, gdyż gra jest w pełni fantastyczna i niewiele ma wspólnego z japońską kulturą oraz tradycją.

Masz tu okazję wcielić się w postać wojownika o imieniu Kenji, sukcesora Klanu Smoka, który musi zjednoczyć ziemie utracone po śmierci ojca i pokonać wrogów z obcych klanów. BATTLE REALMS należy do gatunku strategii czasu rzeczywistego. Kampania została podzielona na szereg misji, a w każdej z nich twoje zadanie polega na zbudowaniu gospodarcze, infrastruktury, zdobyciu surowców i wreszcie powołaniu sprawnej armii oraz walce z wrogiem. W bardzo interesujący sposób rozwiązano kwestie gospodarcze. Twoi chłopi pojawiają się automatycznie po wybudowaniu chat i możesz skierować ich albo do dostarczania wody, albo do zbierania ryżu. W obu tych wypadkach ilość „surowca" jest nieskończona, poza tym, że pola ryżu, aby się zregenerować, wymagają od czasu do czasu podlewania. Jeśli to możliwe, powinieneś również próbować okiełznać dzikie konie. W Klanie Smoka zostają one na przykład oswojone i służą jako wierzchowce, a Klan Wilka karmi nimi hodowane wilczki, tworząc w ten sposób oddziały złożone z tych drapieżników i ich trenerów.

Za wszystkie budowle płacisz ryżem i wodą, tak samo jak za trening mieszkańców. I tu **następna rzecz odróżniająca grę od większości strategii. Oto w budynkach o militarnym przeznaczeniu nie powołujesz jednostek wojskowych.** Kierujesz tam chłopów, aby odbyli szkolenie. I tak po pewnym czasie, spędzonym w odpowiedniej „szkole", zwykły chłopek zamienia się w wojownika, łucznika, uzdrowiciela czy maga. Ale to nie wszystko! Wojownik może przejść trening łuczniczy, a potem zajrzeć na przykład do chaty alchemika. Takie rozwiązanie daje





ci mnóstwo możliwości tworzenia zróżnicowanych oddziałów. Oczywiście wędrówki chłopa od jednego trenera do drugiego trwają dość długo, więc powinieneś raczej zdecydować się na tworzenie określonych profilów. Poza standardowymi jednostkami możesz również powoływać bohaterów, ale w tym celu należy zebrać określoną liczbę punktów honoru.

Na wielu mapach możesz mieć kłopoty ze zbudowaniem dobrze funkcjonującej osady. A to dlatego, że budynki są dość sporej wielkości, a miejsca na ich postawienie czasami bardzo mało. W takim wypadku musisz wybierać, czy rezygnować ze spójności osady i rozpocząć budowę następnych gmachów w pewnym oddaleniu, czy też zrezygnować ze wzniesienia niektórych budowli. W BATTLE REALMS nie działa znany z wielu RTS-ów schemat: zbuduj bazę i obstaw ją strażniczymi wieżyczkami. Z prostego powodu: liczba wież jest ściśle limitowana (najczęściej muszą ci wystarczyć dwie) i zależy od stopnia rozwoju osady. Podobnie ograniczono liczbę mieszkańców (zarówno chłopów, jak i żołnierzy) – zwykle oscyluje ona w granicach 20-30 osób.

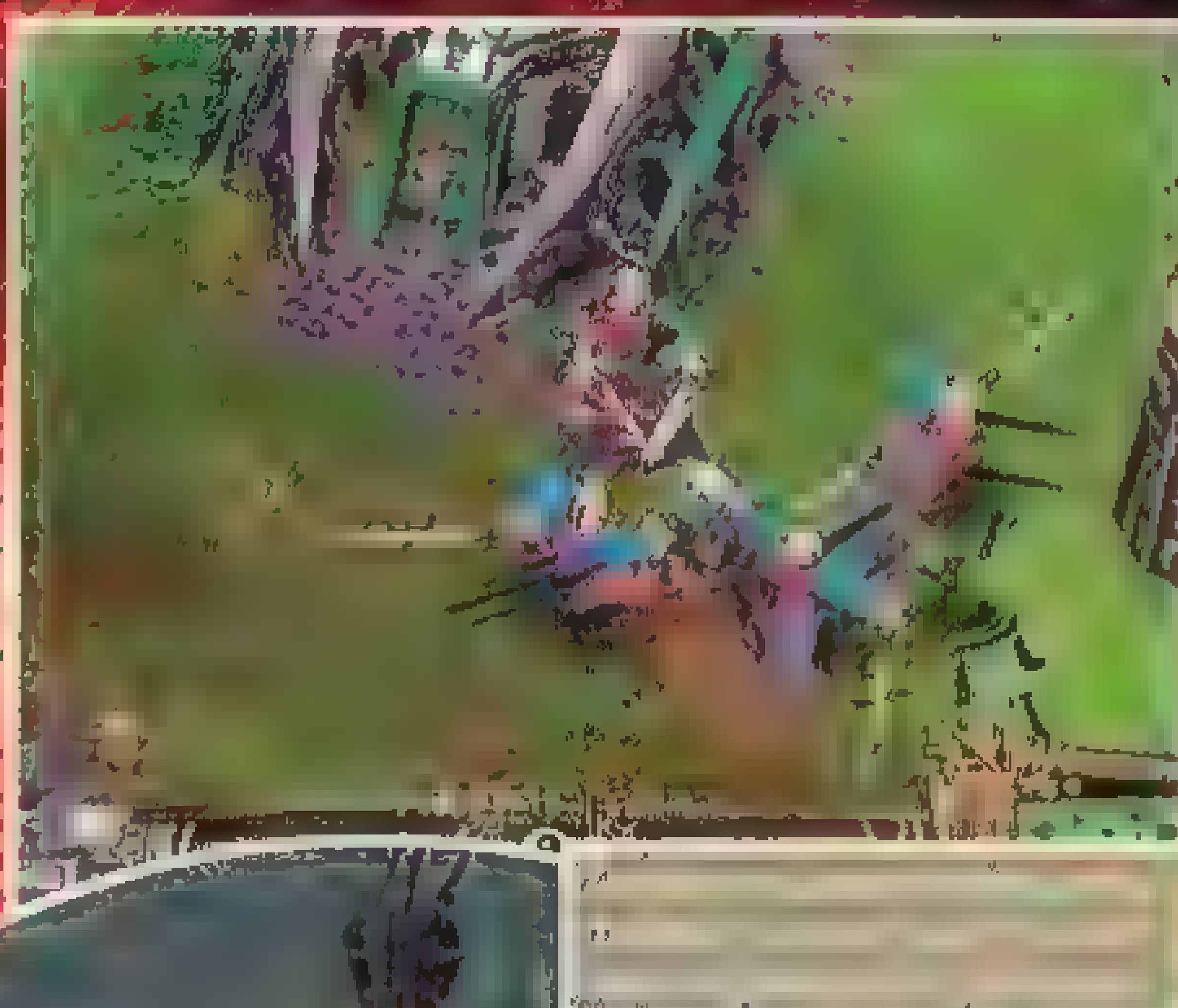
Jakie są wady tego programu? Niestety dość liczne i denerwujące. Po pierwsze, nie jesteś w stanie „zaprogramować" pracy chłopów. Oznacza to, że kiedy pojawia się nowy chłop, to stoi on bezczynnie, dopóki nie wydasz mu konkretnych rozkazów. I nie ma żadnych szans, by sam się wziął do roboty. **Po drugie, gra prawie całkowicie została pozbawiona elementów RPG, co znaczy, że jednostki nie są charakteryzowane pod względem ilości punktów życia, jakości pancerza czy klasy uzbrojenia.** Jedyne, co widzisz, to pasek oznaczający liczbę punktów życia danego osobnika, który to pasek zawsze jest tej samej długości. Szkoda też, że szybkość gry wolno ustawiać tylko na początku zabawy i nie można jej zmieniać w trakcie trwania rozgrywki. Jednak chyba największym błędem autorów jest pogodzenie się z faktem, że każda bitwa wygląda jak jedna, wielka kotłowanina i dowodzenie jednostkami okazuje się prawie niemożliwe. Kiedy jeszcze wspomnieć o niemożności ustawiania oddziałów w formacje, to można dostrzec, iż pod względem militarnym gra nasuwa skojarzenia z zawołaniem pana Zagłoby: „Kupą mości panowie!". A pan Zagłoba, jak wskazują ostatnie badania, Japończykiem jednak nie był.

Komputerowy przeciwnik zachowuje się całkiem rozsądnie. W miarę szybko buduje swoją osadę i powołuje armię, którą wysyła w twoim kierunku. Nie zapomina o tworzeniu nowych oddziałów i zwykle, kiedy przeprowadzasz szturm na jego bazę, to bronią jej liczne i dobrze rozlokowane jednostki. **Ważne jest też, że możesz ustalić stopień trudności gry, a w czasie rozgrywania pojedynczej misji zadecydować o inteligencji wroga (istnieje osiem jej poziomów).**

Pod względem graficznym gra została zrealizowana wspaniale. Postacie i scenografie przygotowano pieczołowicie i estetycznie. Co ważne, poszczególne jednostki ogromnie się między sobą różnią. Masz więc wojowników trzymających ogromne beczki łatwopalnych materiałów, widzisz facetów z kuszami wręcz większymi od nich samych, kierujesz stadami wilków i ich trenerami, możesz podziwiać barbarzyńców z gigantycznymi młotami w dłoniach itp., itd. Jest tego naprawdę sporo, a równie atrakcyjnie wyglądają budynki każdego z czterech klanów, różniące się zarówno wyglądem, jak i zastosowaniem.

BATTLE REALMS składa się nie tylko z kampanii, w czasie której prowadzisz Klan Smoka lub Klan Węża, ale przede wszystkim z mnóstwa pojedynczych misji, w których możesz stanąć na czele dwóch pozostałych klanów: Lotosu i Wilka. No, a dla wszystkich znudzonych walką z komputerem pozostaje jeszcze pasjonująca rozgrywka w trybie wieloosobowym. Sayonara Kenji-san i miłej zabawy!











www.ubisoft.co.uk/battlerealms.co.uk



Bardzo rozbudowana strona, na której znajdziesz wszelkie informacje i grafikę, [illegible]

Battle Realms 5-

RTS / Liquid Ent. / LEM

Cena: 69 zł — PC · GBC · GBA

Multi: ✓ — PSX · PS2 · DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 750 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD

Grafika 5 · Dźwięk 5 · Frajda 4+

(+) Doskonała grafika, dynamiczna akcja, bardzo interesujący schemat rozwoju jednostek.

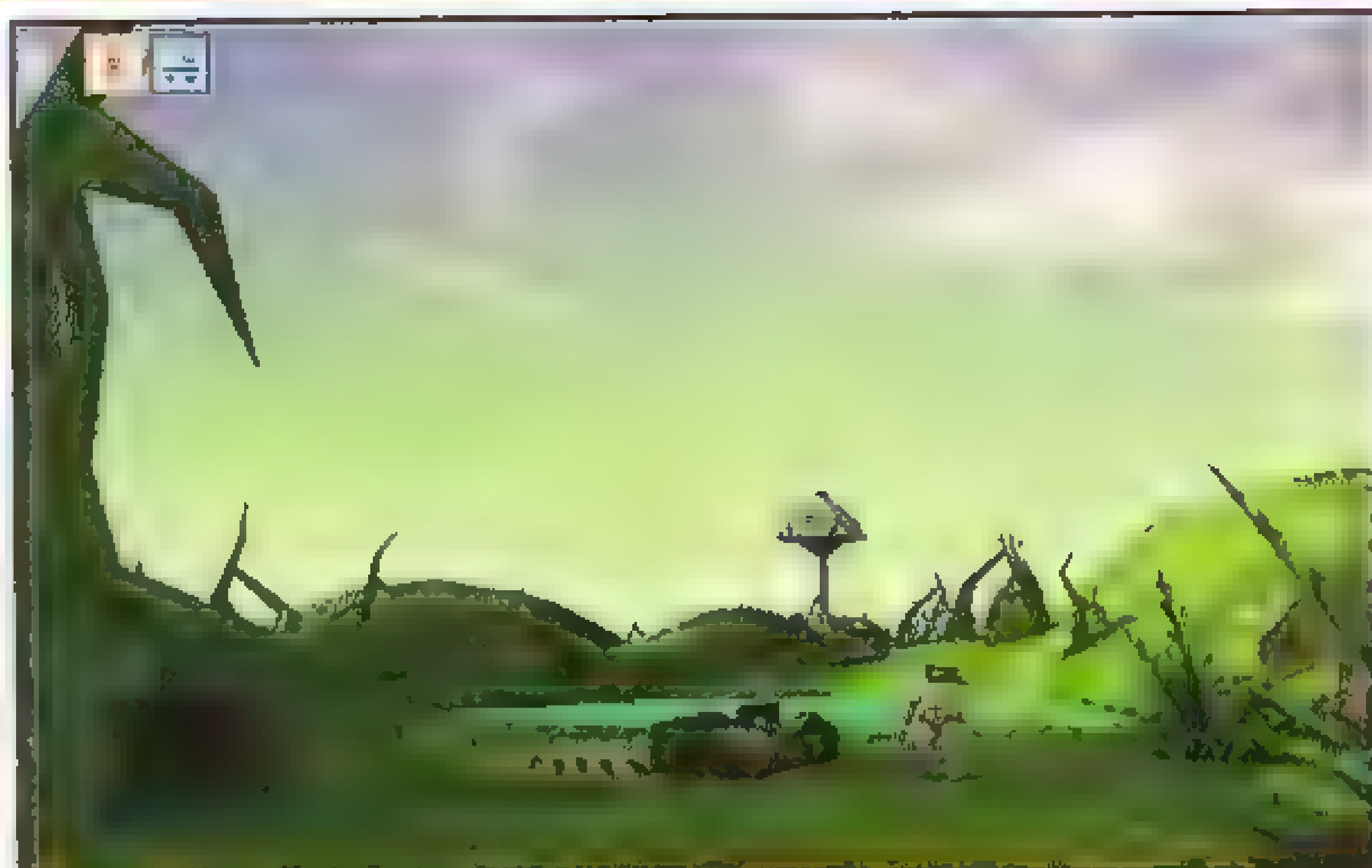
(−) Kiepsko przygotowane opcje zarządzania jednostkami podczas rozgrywania bitwy.

To ciekawa gra, której twórcom wiele jednak jeszcze zabrakło do stworzenia idealnego produktu. Ale pograć warto!

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

COLOBOT

Jeśli myślisz o karierze programisty i nie skończyłeś jeszcze zbyt wielu lat, to chyba mam tutaj grę właśnie dla ciebie! Miłej zabawy!



COLOBOT nie dysponuje może grafiką najnowszej generacji, ale i tak może się podobać. Najważniejsze jest w tym przypadku hasło: uczyć i bawić

Wystarczy przejrzeć oferty dostawców oprogramowania lub rozejrzeć się po półkach sklepowych, aby uświadomić sobie, jak wielki wybór ma teraz klient pragnący sprawić dziecku kształcący multimedialny prezent. Z tym większą satysfakcją prezentujemy COLOBOT, pozycję zgoła wyjątkową.

Tym, co czyni COLOBOT grą szczególną, jest dziedzina, w której może podszkolić się użytkownik. Chodzi tu o podstawy programowania w języku zbliżonym do C lub Java. Oczywiście, nie da się ukryć, że dostępny w grze edytor umożliwia programowanie na poziomie dość podstawowym, lecz dla osób, które z tą dziedziną nie miały jeszcze do czynienia i tak będzie stanowić wyzwanie. **COLOBOT serwuje wprawdzie niezbędne podpowiedzi, lecz robi to w sposób na tyle subtelny, że do wszystkiego, co wartościowe, użytkownik programu i tak musi dojść sam.** Na początku zadania zdają się bardzo proste (np. przeprowadź obiekt X z punktu A do B), lecz – zgodnie z logiką każdego szkolenia – z czasem stają się o wiele trudniejsze.

Mam świadomość, że programowanie stanowi dziedzinę dość hermetyczną, wymagającą odpowiednio ścisłego umysłu, którym nie każdy dysponuje. Pamiętali też o tym autorzy gry – grupa Epistec. **Groźnie brzmiące programowanie i edytory to po prostu elementy zupełnie normalnej, osadzonej w pełnym 3D gry RTS.** Akurat ta część adresowana jest wyraźnie do graczy młodszych: jest kolorowo, efektownie, zaś wszelkie walki pozostają bezkrwawe. Także historia opowiedziana w COLOBOT nie należy do tych strasznych czy poruszających. Bohater gry to astronauta, który wraz z ekipą robotów leci w Kosmos, aby kolonizować kolejne planety. I tyle. Nie ma tu żadnych zwrotów akcji, żadnych adwersarzy twojego bohatera. O tym, że COLOBOT przewidziany został raczej dla młodszych graczy, świadczy też fakt, że bardzo trudno wysłać twego astronautę na tamten świat, zaś rolę krwiożerczych przeciwników odgrywają przerośnięte pająki, mrówki czy osy.

Zabawa zaczyna się, gdy bohater ląduje na obcej planecie i przystępuje do jej kolonizowania oraz wykonywania rozkazów z Centrum Kontroli Lotów w Houston. Do jego dyspozycji pozostawiono możliwość wznoszenia fabryk robotów, stacji badawczych i innych gmachów, jakie spodziewałbyś się ujrzeć na obcej planecie. Ko-



Twój astronauta ma liczne zadania do wykonania: musi skolonizować obcą planetę, na którą wysłali go szefowie z Centrum Kontroli Lotów w Houston. Od ciebie zależy, czy mu się uda

lejne urządzenia wymagają ogniw elektrycznych do działania. Na szczęście na planetach poniewierają się, stanowiące budulec, kostki tytanu. Wszystko to bardzo pięknie, ale wkrótce możesz jednak poczuć się zmęczony prowadzaniem astronauty w tę i z powrotem oraz tym, że osobiście musisz dopilnować każdego drobiazgu (czyżby został odkryty główny problem wszystkich możliwych RTS-ów?). **Dobrze chociaż, że możesz programować roboty, aby patrolowały okolicę, przewoziły surowce czy polowały na lokalną faunę.**

Struktura COLOBOT (CB) opracowana została na tyle zmyślnie, że użytkownik może wskazać, jaki rodzaj zabawy najbardziej go interesuje – czy chodzi bardziej o włóczenie się po planetach, czy może właśnie o programowanie. W głównym menu udostępnione zostały wszelkie możliwe tryby gry, więc każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Z doświadczenia wiem, że im starszy odbiorca tego produktu, tym chętniej zasiądzie do peceta i... zacznie mieszać.

O ile jednak warstwa merytoryczna gry wydaje się szczególna i zasługuje na uwagę, o tyle jej warstwa techniczna może budzić zastrzeżenia. **Nie mam tu na myśli błędów w kodzie programu czy czegokolwiek podobnego, ale to, co możesz nazwać ogólną estetyką gry.** Otóż pod tym względem CB wygląda jakoś tak... tandetnie. Kolory są, owszem żywe, lecz jakieś takie nazbyt fluorescencyjne, zaś przygrywająca muzyka budzi skojarzenia z krzykliwym odpustem. Nie podobał mi się też sposób poruszania się bohatera gry – uprawia on bowiem coś pomiędzy truchtem pijaka a pierwszymi krokami na łyżwach. Z drugiej strony należy pamiętać, że CB to nie PLANSECAPE: TORMENT ani nowy HALF-LIFE i rządzi się on nieco innymi prawami, niż te, do których mogłeś przywyknąć. Można też spekulować, czy w momencie całkowitego zaangażowania się we wklepywanie kodu użytkownik będzie jeszcze w ogóle dostrzegał otaczający go świat. Faktem natomiast pozostaje, że do najpiękniejszych gier CB nie należy.

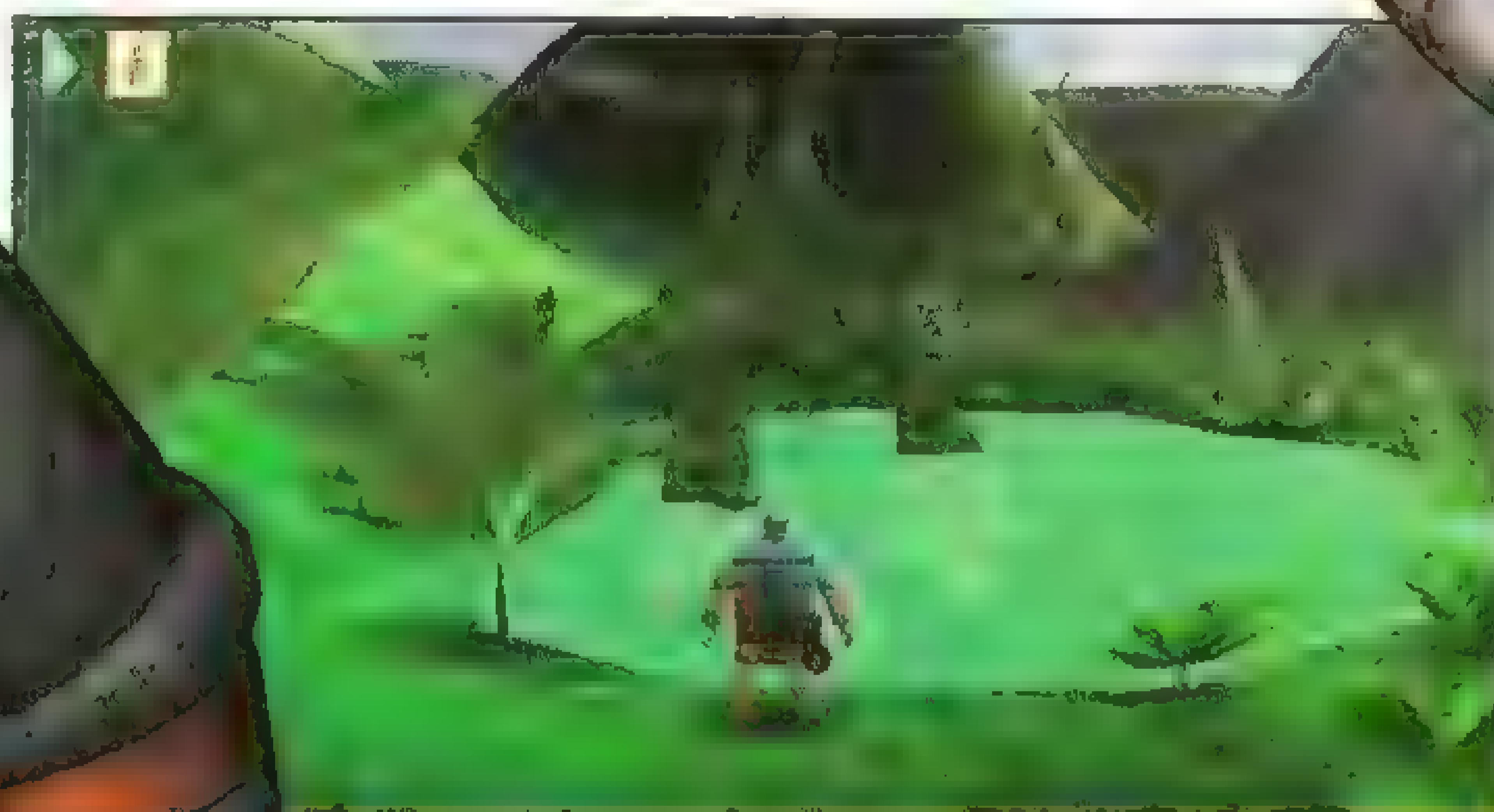
Co ciekawe, poza opisywaną tutaj wersją gry ludzie z Epistec przygotowali także specjalną edycję COLOBOT, aby program mógł być wykorzystywany także w szkołach i na uniwersytetach. Ta wersja programu została w stosunku do oryginału znacznie zmodyfikowana i skupia się bardziej na elemencie programistycznym. **Dostępny w tym wydaniu COLOBOT edytor umożliwia przeprowadzanie znacznie bardziej skomplikowanych akcji, zaś to, co w rozrywkowej edycji było „mięsem" gry, staje się jedynie efektowną ilustracją ćwiczeń.** Ta wersja COLBOT może być instalowana na wielu komputerach i nie wymaga płyty do działania. To jej wielki plus. Minus stanowi zaś cena: 500 Euro to już cięższy kawałek grosza. Zwłaszcza dla nas.



Trochę techniki i człowiek się gubi... A co dopiero ma na to wszystko powiedzieć grupa robotów i maszyn próbujących okiełznać nieznane lądy!



Do biegu, gotowi, start! Zaczynamy wspaniałą przygodę!



Programy takie jak COLOBOT mają kilka podstawowych zalet: mogą z nich skorzystać nie tylko młodsi gracze, ale i ci, którzy chcą sami coś stworzyć

Colobot 3+

RTS / Epistech / Manya Multimedia

Cena: 49.90 zł — PC / GBC / GBA

Multi: ✓ — PSX / PS2 / DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 450MHz, 128MB RAM

Grafika 3+ | Dźwięk 2 | Frajda 4

(+) Bardzo fajnie i przystępnie zrealizowany wstęp do nauki programowania.

(–) Jarmarczna oprawa audiowizualna. Raczej średnia lokalizacja gry

COLOBOT to pozycja specyficzna, z którą naprawdę warto dobrze się zapoznać przed ewentualnym jej kupnem

http://www.colobot.com



Solidna dawka niezbędnych informacji oraz grafiki. Można ściągnąć demo, pliki pomocnicze oraz podstawy języka CBOT

Tekst: Anselmo von Dihl



COMMAND & CONQUER RENEGADE

Podczas gry w COMMAND & CONQUER widziałeś niemrawe jednostki idące na niechybną śmierć. Teraz masz możliwość wziąć sprawy w swoje ręce!

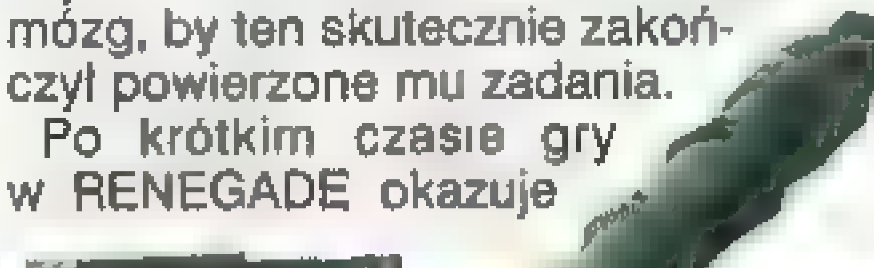


RENEGADE to kolejna gra z serii COMMAND & CONQUER, jednej z najpopularniejszych strategii czasu rzeczywistego w historii komputerowej rozrywki. Jak widać, firma WESTWOOD poszła po rozum do głowy i zamiast wypuszczać na rynek kolejnego RTSa, postanowiła nieco odświeżyć markę C&C i stworzyć produkt zgoła odmienny w swoich założeniach, lecz podobny klimatem do swojego flagowego tytułu.

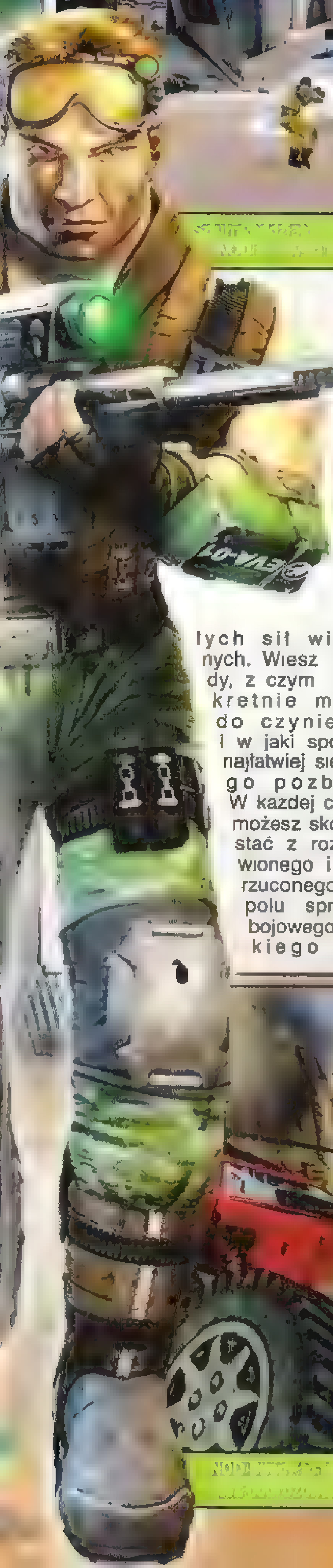
Tym razem nie dowodzisz już oddziałami wojskowymi, nie zbierasz surowców i nie zaopatrujesz w nie bazy. Koniec z masową produkcją setek jednostek bojowych w celu uzyskania przewagi liczebnej. Dość już bezradności podczas ataku, spowodowanej niedostatkiem funduszy. **RENEGADE daje ci możliwość wcielenia się w rolę twardego komandosa sił GDI, który rozwieje wszelkie wątpliwości na temat wyższości posunięć taktycznych nad rozwiązaniami siłowymi.** Twój los leży wyłącznie w twoich rękach, a los całego świata zależy od tego, czy będziesz w stanie przeżyć w bezwzględnym świecie wojny przyszłości.

Masz ksywkę Havoc i jesteś pogromcą nie tylko sił zbrojnych NOD, ale również swoich własnych przełożonych. Z miejsca zaznaczyć trzeba, że główny bohater przedstawiony został w RENEGADE nad wyraz wymownie, co bynajmniej nie wpłynęło pozytywnie na chęć identyfikowania się z nim. **Już po pierwszym przerywniku filmowym wiadomo, czego można się spodziewać po naszym herosie. Wygląda groźnie, jest nieobliczalny i stroi twardziela, przy którym Commando czy Rambo to przedszkolaki!** Płytki charakter i brak jakichkolwiek przemyśleń tworzą z Havoca typowego bezmózgiego osiłka rodem z Hollywood, który najpierw wszystko demoluje, a dopiero potem zadaje pytania. Również sama facjata Havoca nie jest tą, z którą chciałby się ktokolwiek identyfikować. Na szczęście, facet zna się na robocie: skutecznie potrafi wykorzystać swoje muskuły i determinację. To od ciebie zależy, czy dostarczysz Havoc'owi odpowiedni mózg, by ten skutecznie zakończył powierzone mu zadania.

Po krótkim czasie gry w RENEGADE okazuje się, że nowy COMMAND & CONQUER to jeden z najbardziej grywalnych tytułów ostatnich miesięcy. Potyczki zbrojne, podczas których dla odmiany nie sterujesz swoimi oddziałami, tylko czynnie bierzesz udział w akcji, to strzał w dziesiątkę. Przyjemność z gry potęguje wiele nawiązań do tej kultowej serii strategicznej. **Wszystkie jednostki i budynki zaczerpnięto z poprzednich części, dzięki czemu czujesz się, jakbyś odgrywał rolę jednego ze swoich wcześniejszych podopiecznych.** Oprócz tego, RENEGADE posiada wyjątkowo zaawansowaną interakcję z otoczeniem. Podczas misji nad twoją głową latają samoloty i śmigłowce transportowe, dostarczające na pole bitwy nowe oddziały NOD. Ty, gdy tylko masz broń odpowiedniego kalibru, możesz taki helikopter zestrzelić! To jednak nie wszystkie atrakcje. Każda jednostka czy budynek, który znajduje się na celowniku, posiada ramkę (taką właśnie jak w grach strategicznych) pokazującą jej nazwę i ilość pozosta-

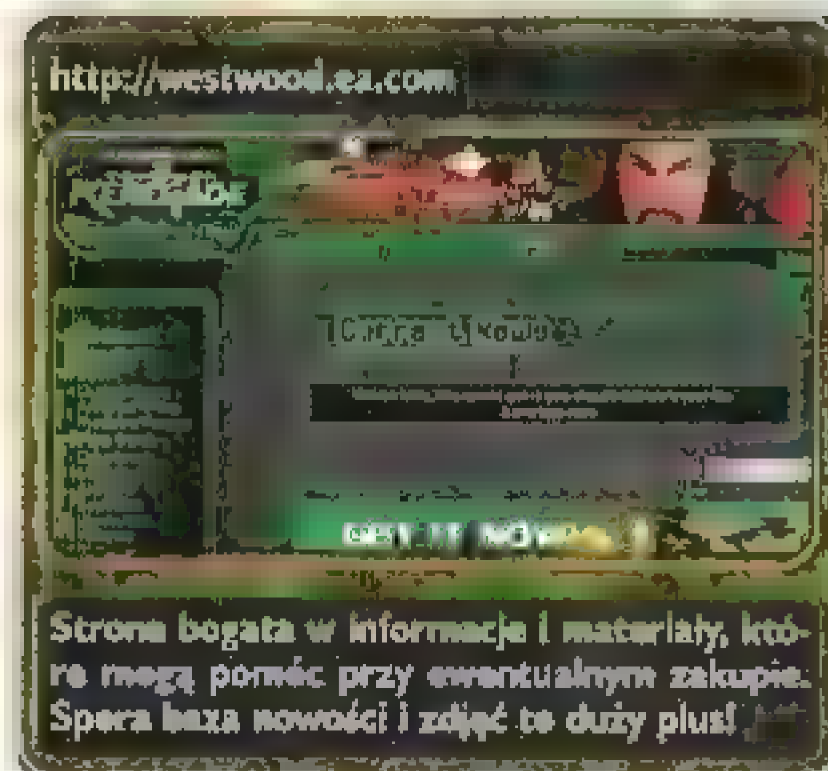












Strona bogata w informacje i materiały, które mogą pomóc przy ewentualnym zakupie. Spora baza nowości i zdjęć to duży plus!

łych sił witalnych. Wiesz wtedy, z czym konkretnie masz do czynienia i w jaki sposób najłatwiej się tego pozbyć. W każdej chwili możesz skorzystać z rozstawionego i porzuconego na polu sprzętu bojowego, takiego jak czołgi, ciężarówki czy skutery bojowe i przy ich pomocy prowadzić dalszą walkę. Będzie ci dane nawet zasiąść za sterami kultowego MAMMOTH TANK i poznać jego prawdziwą moc! Niezapomniane wrażenia.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE to czysta akcja! **Jedną z pierwszych misji rozpoczynasz wbrew rozkazom dowództwa, charakteryzującego się wyjątkową biurokracją.** Masz w nosie zapewnienia, że posiłki zostaną dostarczone za godzinę, podczas gdy na wyspie giną niewinni ludzie. Brotherhood Of Nod, pod dowództwem Kane'a we własnej osobie, próbuje przejąć kontrolę nad psychiką mieszkańców wyspy, by potem doprowadzić do buntu przeciwko panującemu w USA rządowi. Havoc wyrusza na misję, a oddziały GDI, stacjonujące na morzu, nie mają wyjścia – muszą go wesprzeć. Akcja przenosi się na plażę. Nie ma jednak czasu na zażywanie kąpieli słonecznej – trzeba działać! GDI włącza się do zabawy, a ty gnasz przed siebie, eliminując kolejne zastępy żołnierzy NOD, ginących ze znanym już z poprzednich części wrzaskiem. Po chwili dowództwo chce ci dostarczyć pojazd bojowy. Rozstawione na brzegu wieżyczki strzelnicze odcinają dostęp do wyspy. Twoim zadaniem jest zniszczenie ich. Zbierasz zrzucone z samolotu materiały wybuchowe i detonujesz je tam, gdzie trzeba. Po chwili dostajesz upragniony czołg, którym szturmujesz kolejne obszary pola bitewnego. Otrzymujesz zadanie zniszczenia Hand of Nod, która trenuje wrogich żołnierzy. Instalujesz specjalne urządzenia i budynek staje się nieaktywny. Co najciekawsze, przed detonacją, jak i po niej, możesz wejść do gmachu i zrobić porządek po swojemu. Idąc dalej, odkrywasz wiele tajemnic, jakie kryje w sobie RENEGADE, czujesz niesamowity klimat nieustannej wojny między GDI i NOD. Nad twoją głową śmigają pociski, jednostki wysłane przez twoje dowództwo walczą na własny rachunek, a ty zdajesz się być kroplą w morzu, żołnierzem jednym z wielu wysłanych do bitwy. **Dzięki wszystkim tym czynnikom klimat walk okazuje się naprawdę niezapomniany.**

RENEGADE to wyjątkowo dobra gra. Dzięki wspaniałej oprawie graficznej i dynamice walki gracz zostaje zassany w wir wydarzeń na bardzo długo, a ciągłość wydarzeń nie pozwala się oderwać od walki. Po ukończeniu MEDAL OF HONOR to właśnie ta gra powinna być następną w kolejce. Producenci z WEST-WOOD spisali się na piątkę i pokazali, że potrafią zrobić naprawdę dobry FPP, godny polecenia nawet najwększym znawcom gatunku!







C&C: Renegade — **5-**

FPP / Westwood / IM Group

Cena: 129 zł — PC / GBC / GBA

Multi: ✓ — PSX / PS2 / DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 733 MHz, 64 MB RAM, 800 MB HDD

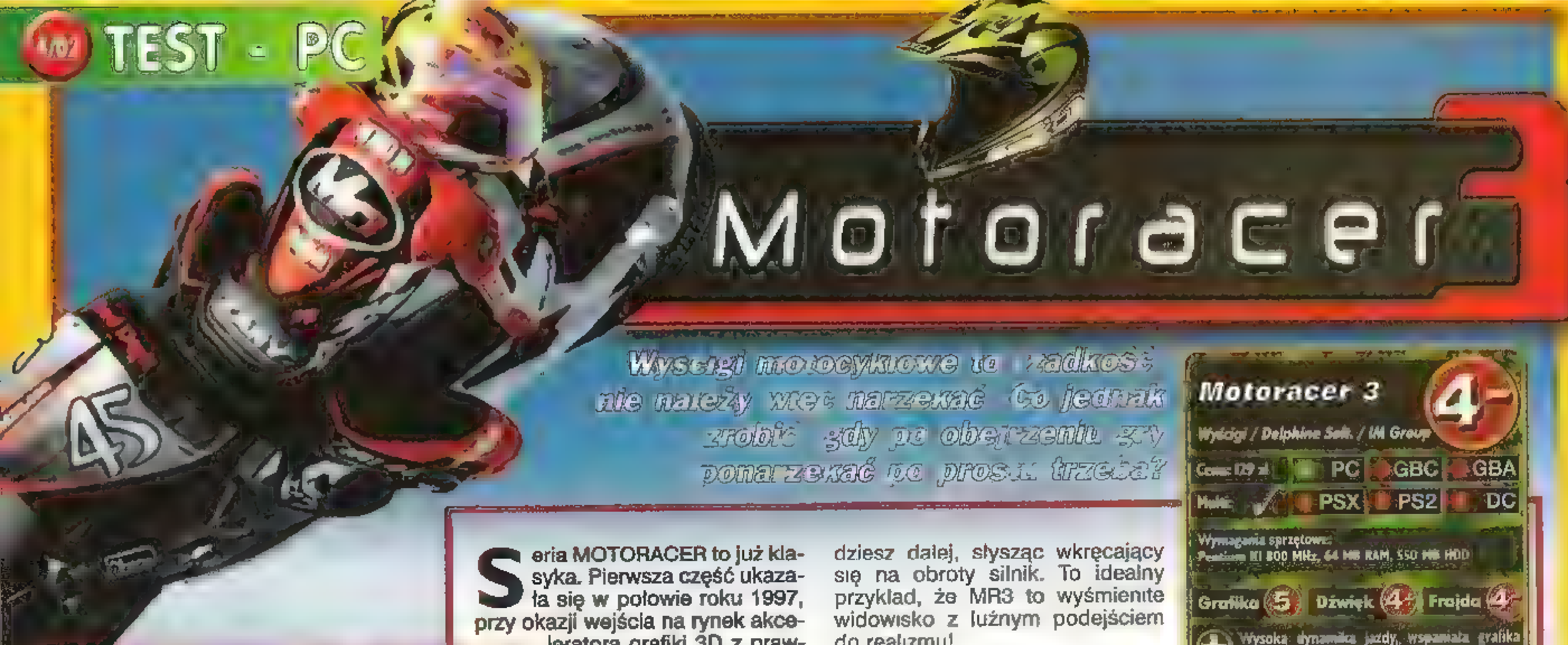
Grafika 5- | Dźwięk 4+ | Frajda 5

(+) Niewyobrażalna, bardzo rzadko spotykana dawka grywalności. Nawiązanie do C&C!

(–) Jedynym minusem może być brak jakiejkolwiek identyfikacji z głównym bohaterem

RENEGADE to wciągająca rozgrywka, świetny klimat i doskonała oprawa audiowizualna. Ma szansę być jedną z lepszych gier roku!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



Motoracer 3

Wyścigi motocyklowe to rzadkość: nie należy więc narzekać. Co jednak zrobić, gdy po obejrzeniu gry ponarzekać po prostu trzeba?

Motoracer 3 — ocena: **4-**

Wyścigi / Delphine Soft. / IM Group

Cena: 129 zł — PC, GBC, GBA

Multi: ✓ — PSX, PS2, DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 800 MHz, 64 MB RAM, 550 MB HDD

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4-

(+) Wysoka dynamika jazdy, wspaniała grafika i klimat szybkiej jazdy bez trzymanki

(–) Bardzo kiepski tryb wyścigów crossowych, no i cały czas jeździsz w kółko...

Jeżeli cenisz jazdę na motorze wyścigowym, nie zawiedziesz się. Fani motocrossu powinni się jednak zastanowić nad zakupem!

Seria MOTORACER to już klasyka. Pierwsza część ukazała się w połowie roku 1997, przy okazji wejścia na rynek akceleratora grafiki 3D z prawdziwego zdarzenia, jakim był 3DFX VOODOO. Gra z miejsca powaliła swoją oprawą graficzną i wyjątkową grywalnością. Druga część okazała się o niebo lepsza od poprzedniczki, co zdarza się dosyć rzadko. Czy ten scenariusz powtórzy się teraz i trzecia odsłona tych zręcznościowych wyścigów nie zawiedzie?

Nieoficjalne wyścigi na ulicach miast przyprawiają o gęsią skórkę. Wrażenia są trudne do opisania!

Podstawowymi zaletami dobrej zręcznościówki powinny być: wysoka dynamika i prostota sterowania. Z tym w MOTORACER 3 nie ma żadnego problemu! **Wyścigi są bardzo szybkie, a to, co dzieje się na trasie, trudno wręcz opisać. Jazda na pełnych obrotach bez ograniczeń to coś, co tygrysy lubią najbardziej.** Wyobraź sobie, że pędzisz po torze wyścigowym ponad 300 km/h. Długa prosta, pobocze zlewa się w barwną całość i nagle... zauważasz ostry zakręt! Zagapiłeś się na chwilę, a to może dużo kosztować! Naciskasz pedał hamulca i... motocykl gwałtownie zarzuca do przodu, mijasz kilku przeciwników, a tylne koło unosi się do góry! Wychodzisz z tego bez szwanku, ostro skręcasz, wychodzisz z wirażu i jedziesz dalej, słysząc wkręcający się na obroty silnik. To idealny przykład, że MR3 to wyśmienite widowisko z luźnym podejściem do realizmu!

Zawody motocrossowe może i wyglądają fajnie, ale niestety nie są w żadnym wypadku grywalne.

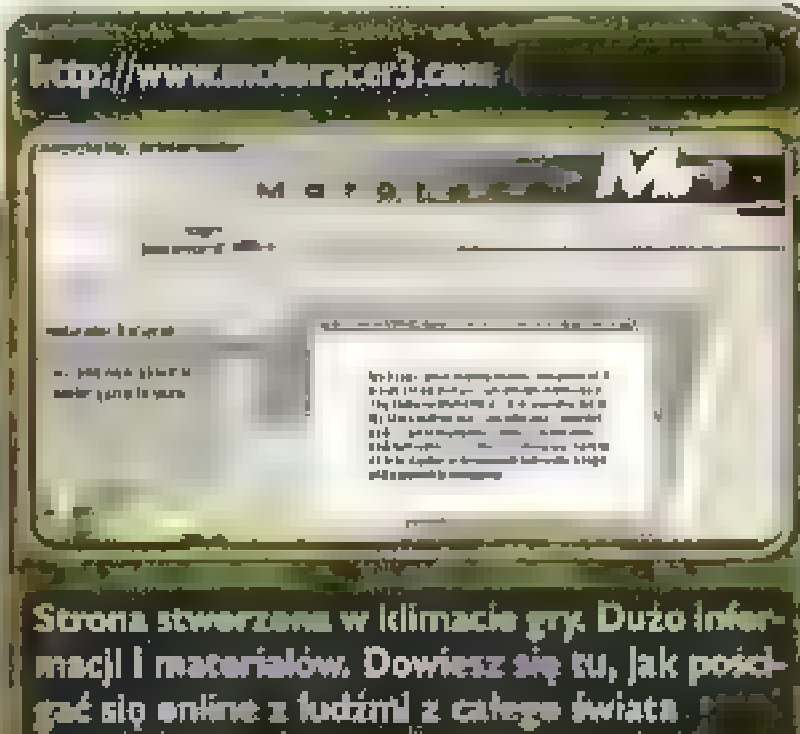
W trzeciej odsłonie gry dodano gonitwy po miastach. To dopiero zastrzyk adrenaliny! Jadąc z pełną prędkością pośród samochodów, wczuwasz się w zabawę jak nigdy przedtem! **Podskakujesz na fotelu, gdy tylko jakiś samochód zajedzie ci drogę, przechylasz się przy wejściach w ostre zakręty, a sam zwracasz uwagę, żeby przez przypadek nie spaść z krzesła.** Napotkani kierowcy nie grzeszą inteligencją. Pod tym względem gra okazuje się wyjątkowo realistyczna. Tnąc sobie spokojnie lewym pasem jezdni, w każdym momencie ktoś może zajechać ci drogę. Jak w realnym życiu! Wyścigi z innymi motocyklistami pomiędzy „pachołkami" (tak nazywa się niedzielnych kierowców, snujących się po drogach) to czysta przyjemność!

Podczas zabawy łatwo jednak zauważyć sporo usterek. Po pierwsze, wyścig po mieście toczy się na zasadzie okrążeń. Dlaczego nikt nie pomyślał, że lepszym rozwiązaniem byłaby pogoń z punku A do punktu B, a potem do C itd.? Emocje związane z wyścigiem na trasie są dużo większe niż bezmyślne robienie kółek. **Po drugie, o ile w poprzednich częściach tryb jazdy na motorze crossowym był równie przyjemny** jak pozostała część gry, tak tutaj zdecydowanie odstaje jakością. Nie można się wygłupiać, robiąc triki. Chodzi tu wyłącznie o jak najskuteczniejsze przejechanie trasy. Sprawia to, że jazda po wertepach staje się bardzo nudna. Mimo kilku dodatkowych opcji nie potrafiła przyciągnąć mnie na dłużej.

MOTORACER 3 wyposażony został natomiast w wyjątkowo ładną oprawę, zarówno graficzną jak i muzyczną. Trasy zaprojektowano z dbałością o najdrobniejsze szczegóły, a motocykle prezentują się nad wyraz okazale.

Gra spodoba się przede wszystkim maniakom prędkości i wysokiej klasy „wiertarek". Fani seri nie powinni obok gry przejść obojętnie i gdyby wyciąć z MR3 konkurencję crossową, pozostali gracze z pewnością też by się nie zawiedli. A tak?

Ciasne zakręty to niepowtarzalna okazja, aby wyjść



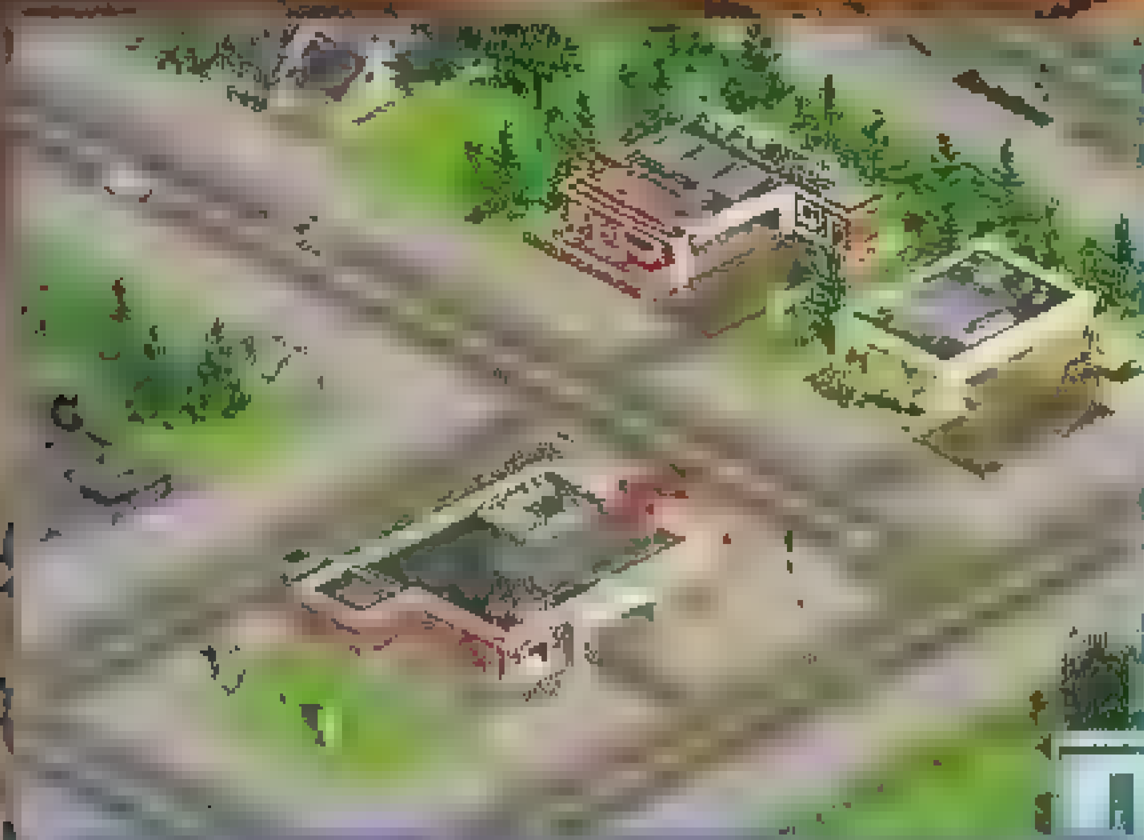
Strona stworzona w klimacie gry. Dużo informacji i materiałów. Dowiesz się tu, jak pościgać się online z ludźmi z całego świata.



Nadszedł już czas na CAR TYCOON, czyli samochodową odmianę menadżera

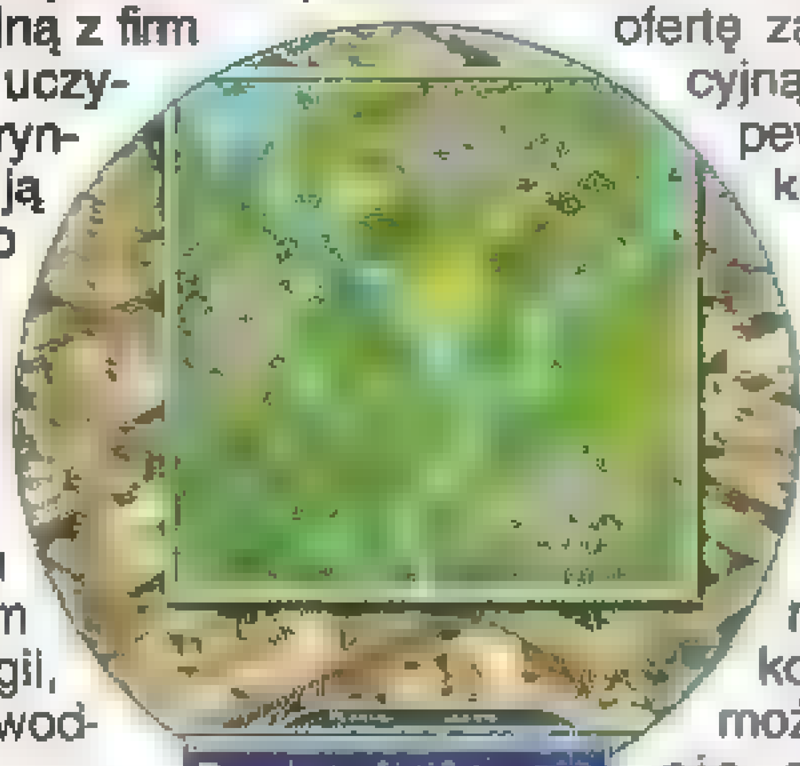
Car Tycoon





Odpowiednia lokalizacja punktu dealerskiego to podstawa. Wydzielnicy biedy swoje eleganckie auta nie znajdą kupca.

Jak wskazuje tytuł gry, zabawa kręci się wokół samochodów. Akcja rozpoczyna się w roku 1950, kiedy to rozwinęła się masowa produkcja automobili, a kończy w 2006 roku, jednak bez futurystycznych udziwnień. **Twoje zadanie polega na tym, by jedną z firm samochodowych uczynić dominującą na rynku i doprowadzić ją do finansowego sukcesu.** Na twojej drodze, oprócz kłopotów związanych z produkcją, dystrybucją, reklamą, serwisowaniem i opracowywaniem nowych technologii, staną trzy współzawodniczące firmy.



Poruszanie się po mapie może sprawić ci sporo kłopotów.

CAR TYCOON oferuje 40 różnorodnych scenariuszy, które mogą na dłużej zatrzymać cię przy komputerze. **Możesz wybrać dowolny przedział czasowy i stanąć do walki z konkurencją.** Istota zabawy polega na projektowaniu różnorodnych samochodów – nie wszystkich przecież stać na kupno luksusowej limuzyny. Warto przyjrzeć się domom w najbliższej okolicy punktu dealerskiego, żeby zorientować się, dla jakich klientów będziesz produkował swoje wozy. **Lokalizacja to połowa sukcesu, dlatego warto zgłosić swój akces w przetargach na nowe punkty sprzedaży, garaże i fabryki.** Zabawa rozgrywa się w trybie rzeczywistym, a konkurencja nie śpi, dlatego ważne jest, by szybko i sprawnie podejmować decyzje. Warto zwrócić również uwagę na duże zamówienia składane przez wypożyczalnie samochodów i firmy transportowe. Jeśli uznają twoją ofertę za najbardziej atrakcyjną, wtedy masz zapewnioną sprzedaż na kilka miesięcy.

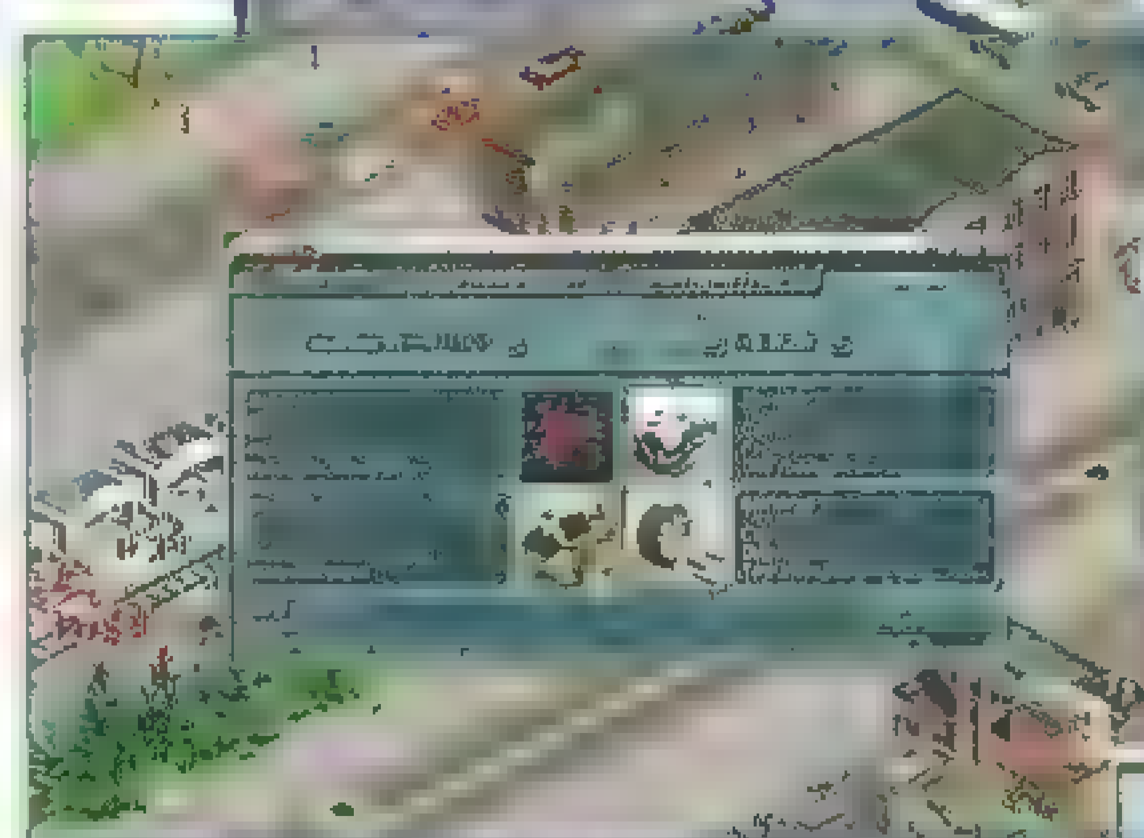
Chociaż z pozoru CAR TYCOON wydaje się grą bardzo rozbudowaną, po kilku godzinach zabawa staje się zwyczajnie banalna. Najbardziej brakowało mi szerokich możliwości projektowania poszczególnych samochodów – w grze składa się tylko karoserię, silnik, wyposażenie i zawieszenie. A gdzie się podziały takie smaczki jak spoilery, felgi, różne rodzaje świateł, sprzęt dźwiękowy, opcjonalne wyposażenie, szyberdach, poduszki powietrzne, wzmocnienia drzwi i wiele innych? Ba, nawet kolor twoich samochodów nie zależy od ciebie, tylko od koloru logo. To tak, jakby Ford robił tylko niebieskie auta. Co gorsza, po skonstruowaniu bryki nawet nie możesz się jej z bliska przyjrzeć.

Autorzy, by urozmaicić zabawę i uczynić ją bardziej emocjonującą, wprowadzili do gry szpiegów, sabotażystów i dywersantów. **W dowolnej chwili możesz wynająć „miłego" pana, który za odpowiednią opłatą utrudni życie twoim rywalom.** Wstrzymanie produkcji, zła opinia na rynku, strajk w fabryce – wszystko może się przecież zdarzyć. Szkoda tylko, że efektu pracy swoich ludzi nigdzie nie możesz ujrzeć. Wszystko jest tak utajnione, że nawet ty o tym nie wiesz!



Nawet kolor samochodu zależy od tego, w jakich barwach jest logo firmy, którą kierujesz. Wielka szkoda.

Interfejs gry, chociaż nie należy do cudów świata, spisuje się w miarę dobrze. Jedyną trudność sprawiało mi poruszanie się po mapie miasta w poszukiwaniu np. agencji reklamowej – brakuje kilku niezbędnych skrótów.



Niestety, w grze nie możesz zaprojektować całego wozu. Do wyboru masz tylko kilka elementów.

Tak więc CAR TYCOON to gra co najwyżej średnia. Brak jej świeżych pomysłów, polotu, różnorodności rozgrywki i skomplikowania. Owszem, zatwardziali stratedzy mogą znaleźć w niej trochę zabawy, jednak to z pewnością zbyt mało jak na dzisiejsze standardy.



http://www.cartycoon-online.com

Car Tycoon

Niestety, szczątkowe informacje o grze. Zainteresować może dział download, gdzie są obrazki, utwory dźwiękowe i tapety.

Car Tycoon 3+

Strategia / Vectorcom / Lemon Int.

Cena: 29,90 zł | PC | GBC | GBA
Multi: | PSX | PS2 | DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 300, 64MB RAM, 900MB HDD

Grafika 4- | Dźwięk 3- | Frajda 3+

(+) Duża różnorodność misji, samochodowy klimat, przyzwoita grafika, chociaż wykonana w 2D

(–) Słabe efekty dźwiękowe, mała różnorodność samochodów, minimalne możliwości tuningu

Kolejna gra spod znaku Tycoon. Ciekawy pomysł, lecz słaba realizacja. Autorzy popadli w rutynę po sukcesie kilku innych Tycoonów

Tekst: Tomasz "Coval" Kowalski

KOHAN
IMMORTAL SOVEREIGNS

Na polu strategii czasu rzeczywistego ciężko już o oryginalny pomysł i zaskakujące wykonanie. Jednak chłopcy z teksańskiej firmy TimeGate wyraźnie się starali. A wyszło im... tak sobie

Jesteś szlachetny, silny i nieśmiertelny. To dobra wiadomość. Zła jest taka, że zamiast oddać się urokom picia drinków i oglądania tancerek na jakiejś karaibskiej plaży, musisz zabawić się w supermana i wybrać się do fantastycznej krainy Khaldun, która miała być mlekiem i miodem płynącą, a stała się siedliskiem wszelakich złych ludzi, bestii i potworów. **Oczywiście, tobie przydzielono zadanie ocalenia tego świata, pocieszenia nieszczęśliwych i ukarania grzeszników.** W czasie trwania misji znajdziesz zarówno śmiertelnych wrogów, jak i oddanych przyjaciół. Przyłączą się do ciebie nie tylko bohaterowie, ale nawet całe społeczności... A więc do dzieła!

KOHAN to strategia czasu rzeczywistego, **w której twoje zadanie polega na zbudowaniu miast, rozwoju ich infrastruktury, zajęciu złóż surowców, powołaniu silnych armii i wreszcie rozgromieniu licznych wrogów.** Nie znajdziesz tu więc żadnych specjalnie nowatorskich rozwiązań, a tylko wręcz kurczowe trzymanie się schematów gatunku. Na mapie strategicznej miasta zaznaczono jedynie w umowny sposób. Wszystkie gmachy znajdują się w środku tychże miast i są symbolizowane tylko przez ikonki w interfejsie. Podstawowe zadanie budowli to dostarczanie twemu królestwu różnego rodzaju surowców i ewentualne sprzedawanie ich w zamian za złoto. Tak więc budujesz na przykład porębę, rozwijasz ją do poziomu tartaku, wznosisz kamieniołomy i kuźnię (której możesz następnie dodać piec hutniczy) lub targ, zamieniany potem w bazar itp.



W KOHANIE musisz zwracać uwagę na pozyskiwanie pięciu rodzajów surowców. Są to złoto, drewno, kamień, żelazo oraz mana. Jeśli dysponujesz nadwyżkami produkcyjnymi, to część tych surowców może zostać zamieniona na złoto. Co ważne, nie musisz wysyłać żadnych peonów, robotników czy wieśniaków, gdyż program co minutę automatycznie powiększa twoje zasoby. Budowle miejskie, niesłużące zwiększeniu wydobycia surowców, zostały przeznaczone do celów wojennych. Budowa koszar, garnizonu lub murów zwiększa możliwości twych żołnierzy, a z miejskiej policji (będącej ostatnią deską ratunku w wypadku nieoczekiwanej inwazji wroga, czyni się gotową stawić w miarę sensowny opór.

Najciekawszym rozwiązaniem zastosowanym w KOHANIE jest fakt, że każde miasto wywiera pewien wpływ na otoczenie. Im miasto większe, tym obszar tego wpływu rozleglejszy. Ma to spore znaczenie w trakcie prowadzenia wojny, gdyż jeśli ranne jednostki znajdą się na takim terenie, to zaczynają stopniowo zdrowieć. Nie







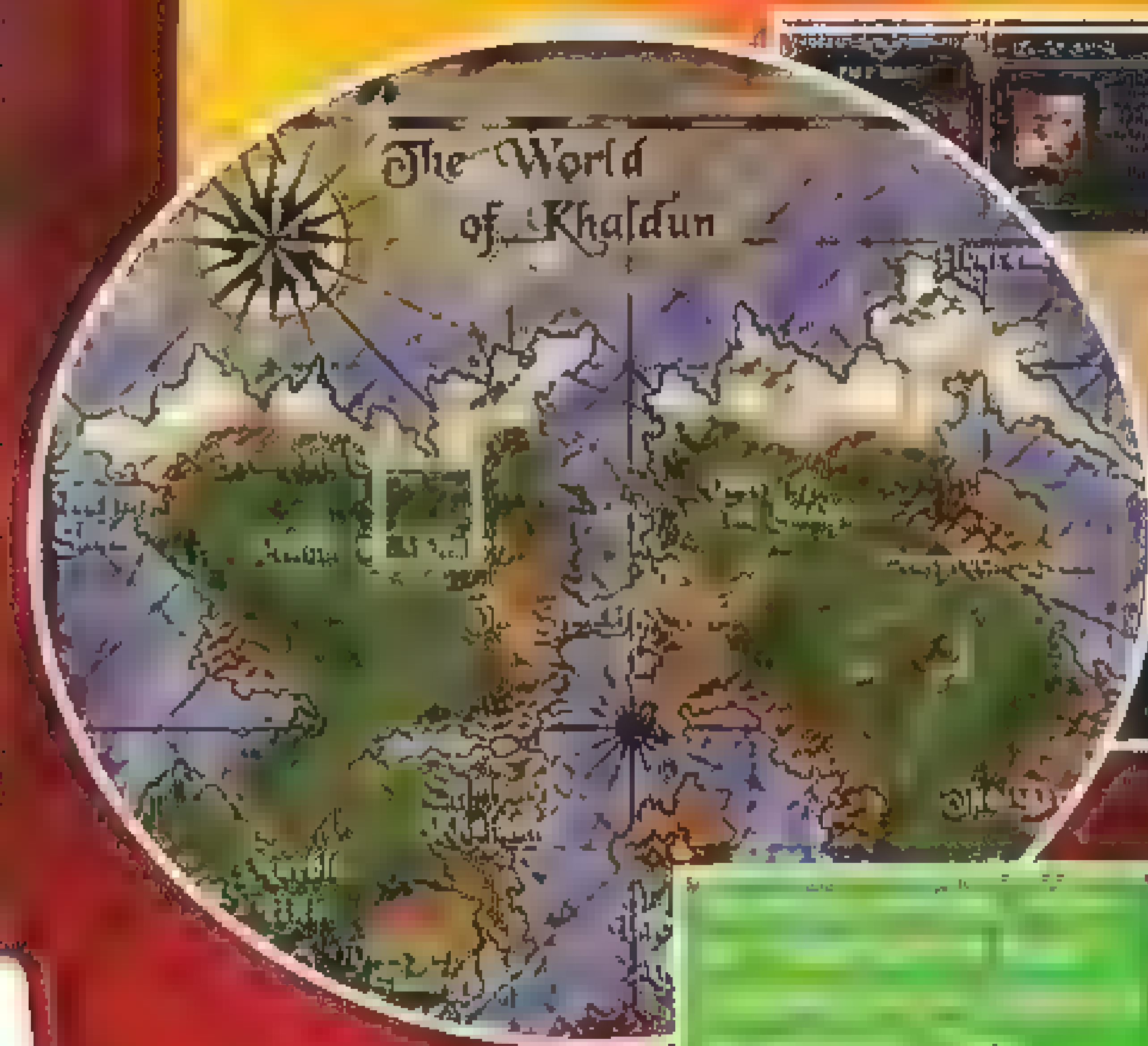
możesz też otwierać nowych kopalń, jeśli złoża nie znajdują się na obszarze wpływu miasta, a zakładać nowe osady wolno ci z kolei tylko tam, gdzie wpływ ten nie sięga. W każdym mieście tworzysz oddziały wojskowe, a ich rodzaj i jakość są uzależnione od charakteru samego miasta oraz od znajdujących się w nim budowli. Wojska wysyłasz przeciwko wrogom, sterując całym oddziałem, a nie tylko poszczególnymi żołnierzami. Sterowanie jest w miarę proste, chociaż ustawianie armii w formacje nie jest, niestety, tak banalnie i znakomicie przygotowane jak w rewelacyjnych pod tym względem AGE OF EMPIRES czy SHOGUNIE. Jeśli chodzi o rodzaje jednostek, to możesz powołać nie tylko ciężką i lekką piechotę, jazdę, czarodziei, uzdrawiaczy, ale także berserkerów lub pomykających na grzbietach tygrysów jeźdźców bestii. Oprócz jednostek wojskowych w miastach czekają również oddziały budowniczych i osadników. Ci pierwsi naprawiają zrujnowane miasta, budują kopalnie oraz wznoszą forty (dzięki fortom rośnie zasięg wpływów twego państwa, każdy z nich utrzymuje też policję), a ci drudzy są w stanie założyć nowe osady, które dość szybko (jeśli tylko masz dobrze zaopatrzony skarbiec) możesz podnieść do rangi sporej wielkości metropolii.

W KOHANIE **misje ułożono w sposób całkowicie liniowy, a co gorsza, nie można przenosić jednostek pomiędzy poszczególnymi zadaniami.** Jedynym wyjątkiem jest tu główny bohater gry, który zawsze podąża za tobą. Jeśli znudzi ci się rozgrywanie kampanii (jedna kampania! – to żałosne), zawsze możesz skorzystać z trybu gry wieloosobowej lub przygotować scenariusz, w którym zadecydujesz o najważniejszych parametrach rozgrywki.

Grafikę KOHANA można nazwać co najwyżej umowną. W dzisiejszych czasach realizowanie gier 2D, gdzie małe ludziki tłuką się pomiędzy małymi ikonkami, nie jest już specjalnie rajcujące. Rozumiem, że nie wszystkich stać (zarówno pod względem finansów, jak i umiejętności), by tworzyć zaawansowaną grafikę 3D. Ale nawet w 2D da się zrobić takie strategiczne cudeńka jak HEROES of MIGHT&MAGIC III, charakteryzujące się nie tylko wspaniałą koncepcją, ale również śliczną grafiką.

KOHAN pod względem multimedialnym sprawia wrażenie programu z poprzedniej epoki. Wydaje mi się też, że jest to produkt banalny i sztampowy pod niemal każdym względem (chociaż nie znaczy to, że źle się w niego gra!). Na przykład o wiele lepsze wrażenie wywarła na mnie opisywana niedawno w Clicku gra PRIMITIVE WARS. I szczerze mówiąc, bardzo dziwi mnie fakt, że część internetowych witryn przyznała KOHANOWI oceny oscylujące w granicach 90 procent. Cóż, świat jest pełen szaleńców i dlatego tak trudno być na nim tym JEDYNYM SPRAWIEDLIWYM.

Tekst: Jacek „Randall" Piekara







Profesjonalnie i estetycznie przygotowana strona. Spore informacji, materiałów graficznych (screeny, tapety) oraz demo

Kohan — 4

RTS / TimeGate / LEM

Cena: 49 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 300, 64 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 4

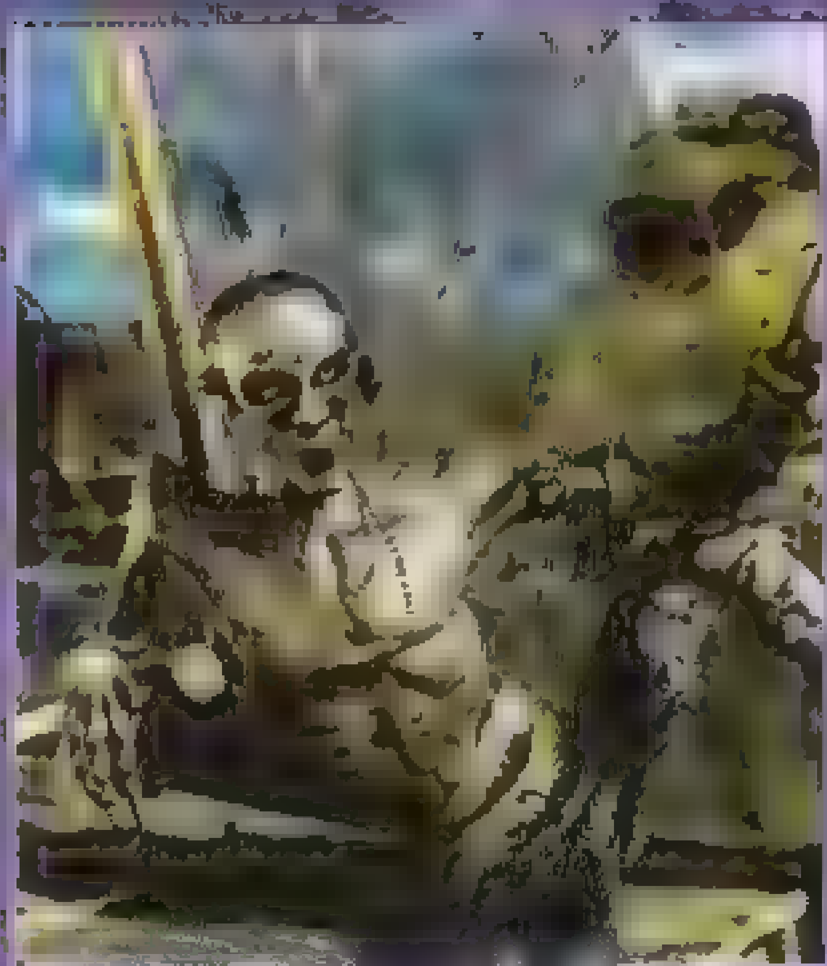
(+) Dynamiczna rozgrywka, łatwy do opanowania interfejs. Gra się całkiem nieźle!

(−) Liniowy scenariusz, lekko archaiczna grafika, niewiele opcji taktyczno-strategicznych.

Jako nieśmiertelny bohater uczestniczysz w walce o oswobodzenie fantastycznej krainy. Typowy RTS w archaicznym stylu.

Atlantis III
NOWY ŚWIAT

Twórcy ATLANTIS 3 uczynili głównym bohaterem młodziutką i piękną panią archeolog. Skąd my to znamy?


Oto twoja osobista psychopompa. Będzie cię wspierać podczas wędrówki.

W pierwszej grze z serii ATLANTIS akcja rozgrywała się na legendarnej Atlantydzie (stąd pochodzi tytuł serii), a w drugiej w przepięknej Irlandii. W NOWYM ŚWIECIE przenosisz się w przyszłość do roku 2020 i lądujesz na pustyni Hoggar. W tym zapomnianym przez Boga miejscu młoda pani archeolog będzie szukała śladów cywilizacji egipskiej. Jest to o tyle dziwne, że Egipt znajduje się kilka tysięcy kilometrów na wschód.

Na początku rozgrywki gracz nie ma pojęcia, jaki jest jej cel. Krótkie intro nie wyjaśnia niczego. Przedstawiona zostaje tylko chwila odnalezienia kryształowej czaszki. Pytanie brzmi: co ona ma wspólnego z poszukiwanymi śladami cywilizacji egipskiej? Aby się tego dowiedzieć, młodziutka pani archeolog będzie musiała przemierzyć trzy bardzo odmienne światy. Oprócz wspomnianej już pustyni Hoggar, będzie kroczyć przez Syberię z epoki paleolitu oraz Bagdad z Tysiąca i Jednej Nocy. W każdej z tych krain doświadczy wielu zaskakujących przygód. Jak w każdej przygodówce, jednym z najważniejszych elementów gry są zagadki. W ATLANTIS III masz ich pod dostatkiem. Podobnie jak w poprzednich częściach, ich poziom trudności jest bardzo zróżnicowany. Czasami wystarczy połączyć patyczek z dyskiem lub dokładnie przyjrzeć się rysunkom na ścianie. Niestety, zdarzają się też takie zagadki, których rozwiązanie zabierze ci bardzo dużo czasu. Kręcenie się przez dobrych kilkadziesiąt minut po małej komnacie może doprowadzić do szału.

W grze zastosowano znany z poprzednich części silnik Omni-3D. Nie jest to może najnowsze rozwiązanie, ale w ATLANTIS sprawdza się bardzo dobrze. Jego efekty możesz podziwiać także w takich grach, jak POMPEI czy AZTEC. Pozwala on na obrót o 360°, dzięki czemu możesz dokładnie podziwiać otaczający świat. Niestety, nie możesz swobodnie chodzić po lokacjach. Twoje możliwości ruchów są ograniczone przez wcześniej zaplanowane ścieżki. W dużym stopniu jest to rekompensowane przez przepiękne animacje oraz bardzo dopracowane lokacje. Gra mieści się na trzech kompaktach, których pojemność została dobrze wykorzystana.

Na szczególną uwagę zasługuje oprawa muzyczna. Największe wrażenie robią perfekcyjnie dobrani lektorzy. Głos młodziutkiej pani egiptolog jest po prostu niesamowity. Kiedy mówi do rozkładającej się mumii: „Twoja buzia jest cudowna", ma taki słodziutki głos, jakby zwracała się do nieśmiałego młodzieńca. Jest to naprawdę urocze. Pozostali lektorzy też stanęli na wysokości zadania. Warto zwrócić uwagę, że głosy idealnie wręcz pasują do postaci. Z tego właśnie powodu rozmowa z bohaterami napotkanymi w grze naprawdę sprawia dużo radości. Niestety, możesz wybrać tylko temat dyskusji i następnie podziwiać piękną animację.

ATLANTIS III NOWY ŚWIAT to bardzo dobra gra. Dla początkujących z pewnością problemem okażą się niektóre zagadki, ale cóż, kiedyś musi być ten pierwszy raz.

Atlantis III Nowy Świat — **5-**

Przyg. / Cryo Interactive / IM Group

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 450, 32 MB, 300 MB HDD

Grafika 5 | Dźwięk 6 | Frajda 4

(+) Doskonali polscy lektorzy i przyjemna grafika, całkiem wciągająca zabawa.

(−) Zbyt skomplikowane zagadki, na początku nie bardzo wiadomo, o co chodzi.

Wspaniała oprawa muzyczna, porządna grafika, wciągająca historia – to cechy dobrej przygodówki. Czego więcej chcieć?



Strona wykonana w technologii Flash, niestety długo się wczytuje. Wszyscy użytkownicy modemów mogą o niej spokojnie zapomnieć.


Egiptolodzy uwielbiają spędzać czas w starożytnych budowlach, najlepiej wśród nieboszczyków.


Szybka jazda bez trzymanki często ma opłakane skutki. Samochód czeka wizyta u blacharza.

GLOBAL OPERATIONS™

Czy można grać w COUNTER STRIKE bez podłączenia do Sieci? Czemu nie?

Global Operations 4-

FPP / Barking Dog / IM Group

Cena: 129 zł | PC | GBC | GBA

Multi: ✓ | PSX | PS2 | DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD

Grafika 4- | Dźwięk 4 | Frajda 4

+ Stosunkowo szybka gra, spora frajda z walki w drużynie i zróżnicowane uzbrojenie!

− Głupota przeciwników, zacięcia w grafice. Fanom COUNTER STRIKE może się nie spodobać

Godna polecenia tym, których nie stać na grę w CS po Sieci, lub tym, którzy za rachunek telefoniczny dostali „szlaban" na Internet!



Akcje rozgrywane są na zróżnicowanym terenie, co czyni tytuł bardzo grywalnym.



W oddziale każdy pełni inną rolę. Nie ma czasu na współzawodnictwo – trzeba działać w grupie.

Jedna z modyfikacji do HALF-LIFE (tzw. MOD) o nazwie COUNTER STRIKE **bije rekordy popularności.** Grupy dyskusyjne, rozmowy między graczami czy rozgrywki on-line nie mogą obejść się bez CS. Co mają zrobić gracze bez podłączenia do Internetu? Otóż zapowiadana już od dłuższego czasu gra GLOBAL OPERATIONS powinna solidnie nakarmić wygłodniałych fanów biegania z karabinem maszynowym. Czy na pewno tak się stanie?

Działania wojenne specjalnych oddziałów komandosów to popularny temat gier komputerowych. Jako członek grupy specjalistów od „czarnej roboty" masz do wykonania szereg misji, rozgrywających się w zakątkach całego świata. Każdy z członków oddziału spełnia odpowiednie dla swojej profesji zadanie. Wcielając się w jednego z nich, pamiętać musisz, że sukces misji zależy, przede wszystkim, od drużynowego współdziałania. Jeśli głównym celem zadania jest wysadzenie w powietrze jakiegoś obiektu, a ty kierujesz poczynaniami sapera, nie możesz ganiać za wrogiem z karabinem, tylko skoncentrować się na swojej działce. **Podobnie jest z karabinierem, który powinien osłaniać kompana, gdy ten bawi się swoim C4. Snajper natomiast powinien znaleźć sobie zaciszny kącik i spokojnie eliminować wrogów.** W tym właśnie tkwi urok gier tego typu. Podczas rozgrywki czujesz się ogniwem łańcucha, który w żaden sposób nie powinien zostać przerwany. Odnosisz wrażenie, że pozostali ludzie w oddziale liczą właśnie na ciebie!

Dobrze pomyślana została odprawa i transport na miejsce potyczki. Na początku wybierasz swoją profesję, wśród których znaleźć można snajpera, komandosa, karabiniera, medyka czy sapera. Po podjęciu decyzji, następuje chwila zastanowienia nad ekwipunkiem, którego ilość ograniczona jest dostępnymi funduszami. **Po dotarciu na miejsce natychmiast zaczyna się zabawa. Na szczęście, już w trakcie misji, twoje konto powiększa się o odpowiednie sumy zielonych papierków.** Gdy jednak zarobisz kulkę, przez pewien czas możesz liczyć na pomoc medyka z drużyny. Gdy ten zawiedzie, twój podopieczny na zawsze odchodzi do krainy wiecznych łowów, a ty dostajesz pod swoją komendę nowe „mięso armatnie". Może się zdarzyć, że nie będziesz miał kasy, aby go uzbroić – pozostanie tylko walka nożem lub szukanie porzuconej broni.

Sama rozgrywka spełnia wszelkie wymogi symulacji gry sieciowej. Grupa nie biega samopas, żołnierze sterowani przez komputer wzajemnie się wspierają, a ty musisz wczuć się w ich rozumowanie lub próbować załatwić coś na własną rękę. Mimo wszystko, gra nie ustrzegła się szeregu niedoróbek, które mogą zniechęcić znaczną część graczy. Po pierwsze, akcja nie jest tak wartka jak podczas rozgrywek z żywymi graczami. **Przeciwnicy potrafią popełniać takie błędy, że opadają człowiekowi ręce. Luki w taktyce i anemia niektórych komandosów potrafią skutecznie odstraszyć gracza.** Po drugie, bardzo dziwnie zachowują się śmiercionośne zabawki, w które zaopatrujesz swoją drużynę przed walką. Kalashnikov posiada odrzut porównywalny z wyrzutnią rakiet, a z pistoletu większego kalibru strzela się jak z zabawki na wodę.

GLOBAL OPERATIONS to bardzo dobra gra. Pomimo kilku niedoróbek, zabawa z komputerem jest nad wyraz przyjemna. Dosyć dobra i płynna grafika w połączeniu ze sporą grywalnością sprawiają, że można GLOBAL OPS polecić każdemu fanatykowi FPP!

Wnętrza budynków to wyśmienity teren do czystej walki taktycznej. Uważaj na plecy!

http://www.barking-dog.com



Strona nie grzeszy obfitą zawartością. Mimo to można dowiedzieć się kilku istotnych informacji i obejrzeć nieco zdjęć.

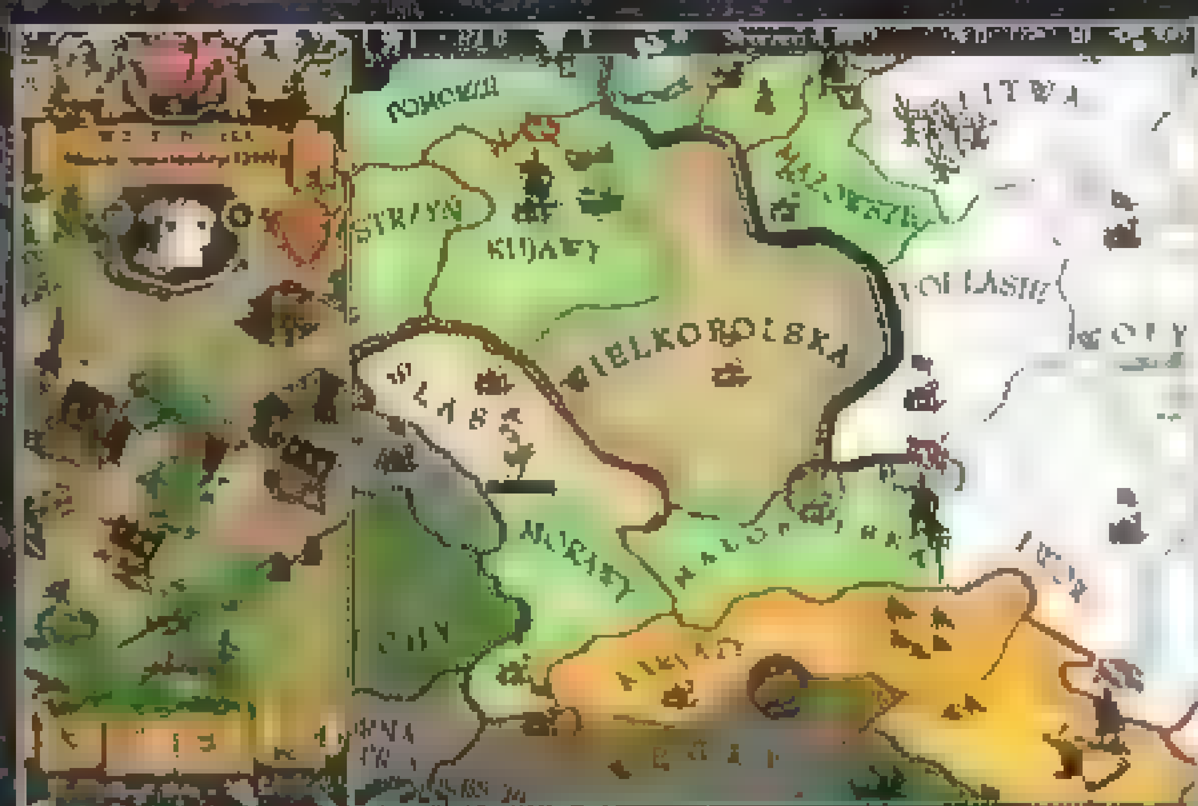
Tekst: Michał Krawczyk

EUROPA UNIVERSALIS II

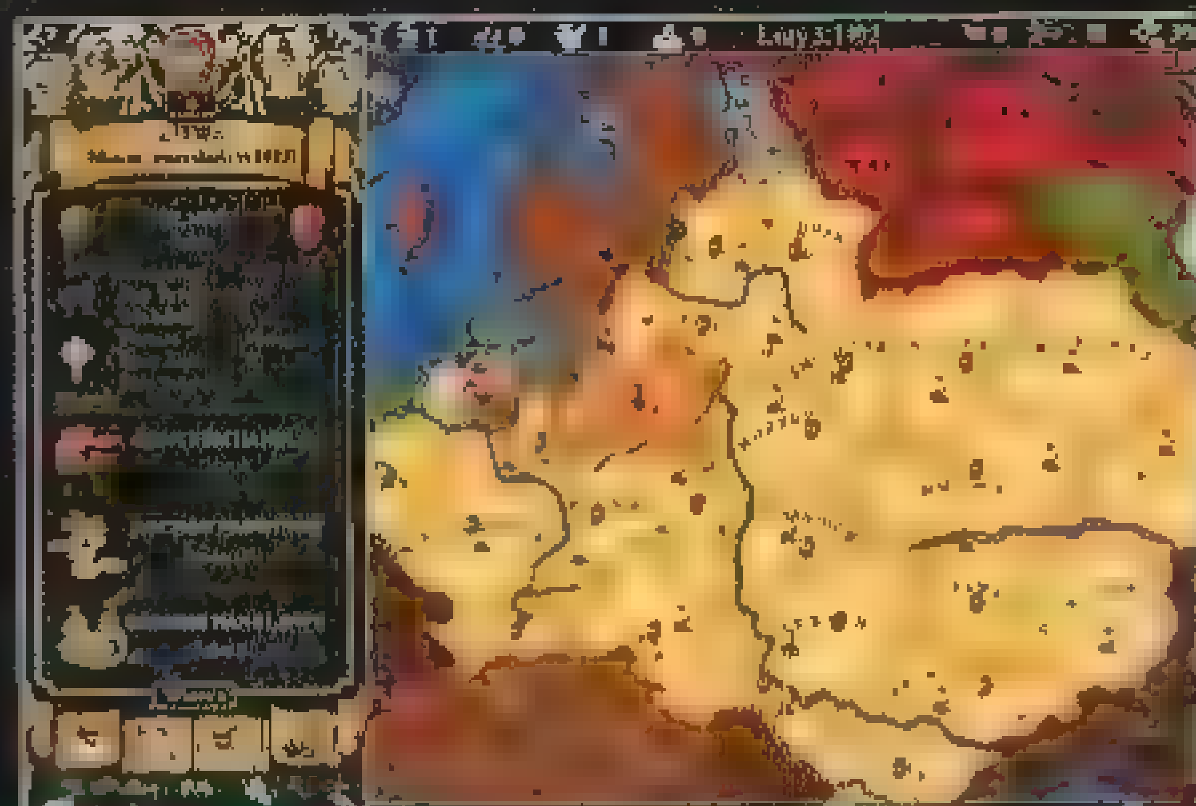
PL

Stało się regułą, że tuż po światowej premierze, na nasz rynek trafia polska lokalizacja gry. Podobnie jest z EU 2

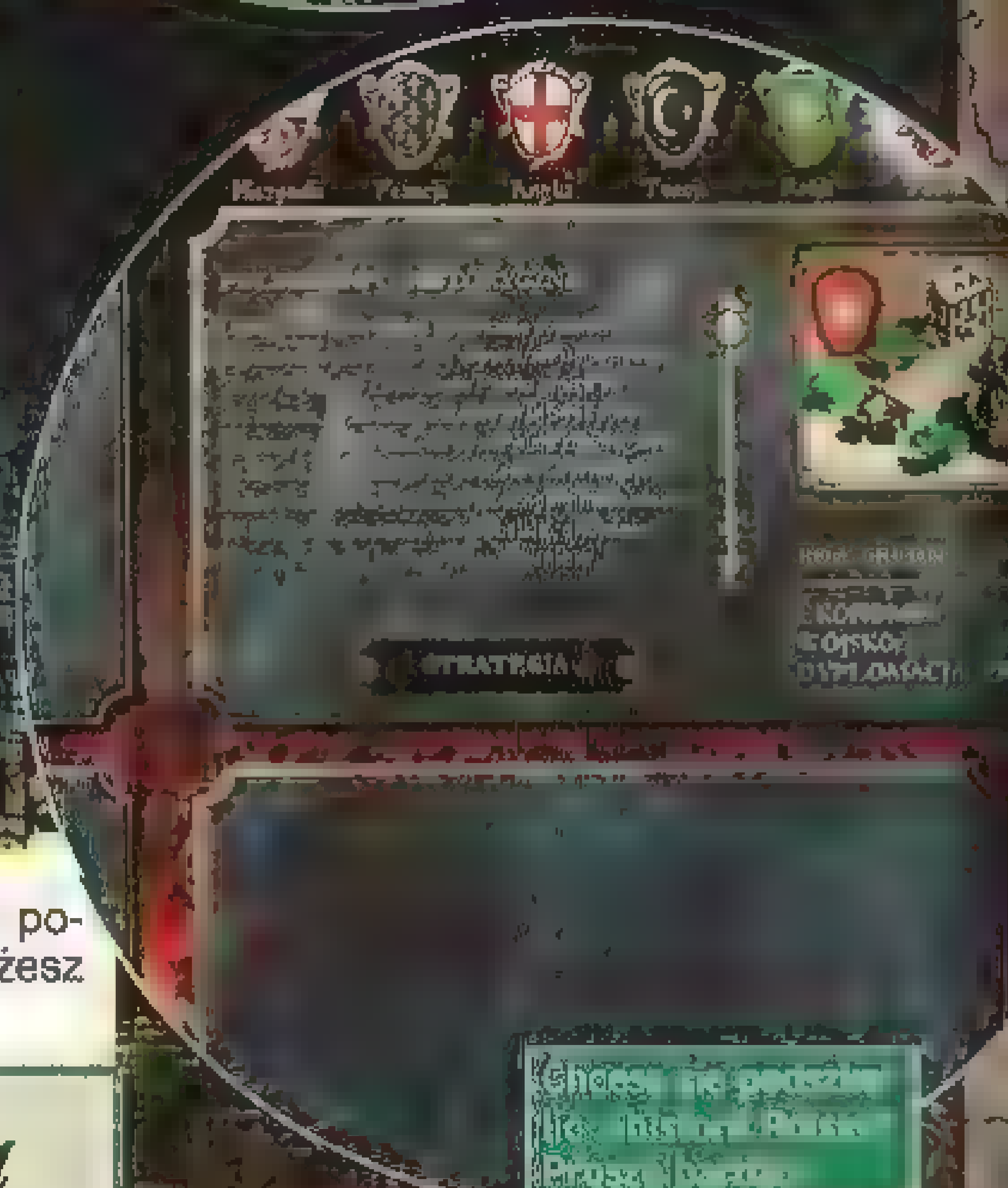




Właśnie znalazłeś się w centrum niezłego zamieszania. Za chwilę tę część Europy ogarnie wojenne szaleństwo



Dobra polityka to mądra polityka. Nie ma sensu od razu iść na wojnę, lepiej najpierw pohandlować z sąsiadami



Przyznam szczerze, że do polskiej wersji EUROPY podszedłem z „pewną taką nieśmiałością", mając jeszcze w pamięci poprzednie tłumaczenie, popełnione przez firmę, której nazwy nie wymienię. Tym razem odpowiedzialność za polską wersję językową wziął na siebie CD Projekt, firma znana z dobrych lokalizacji na naszym rynku.

Tytuł przetłumaczono w całości, łącznie z mapą, na co podobno nie zgadzali się twórcy poprzedniej wersji EU. Nazwy prowincji i akwenów są w pełni zgodne z polskimi nazwami historycznymi. Według mnie, lepszym rozwiązaniem byłoby pozostawienie nazw łacińskich i etnicznych, ale to tylko skromne zdanie takiego maniaka jak ja. Dużego plusa trzeba przyznać za przetłumaczenie wydarzeń, które znacząco wpływają nie tylko na samą mechanikę, ale i klimat zabawy. Gorzej ma się sprawa z tłumaczeniem nazw oddziałów, gdzie razi zachowanie angielskiej składni (np. Sarawak Pułk lub Ankona Szwadron), szczególnie, że nie zawsze jest konsekwentne (np. Flota Papieska albo Armia Królewska). Czasami wręcz dochodzi do pozostawienia nazw oryginalnych. Po dłuższym kontakcie z grą wychodzą dodatkowe błędy, podyktowane – mam nadzieję – pośpiechem podczas prac lokalizacyjnych (np. „załamanie dochodów" – ciekawe, co tłumacz miał na myśli?), jednak nie wpływają one na grywalność EU 2.

Wspomnieć też warto o instrukcji, która została bardzo dobrze i przejrzyście opracowana, a korzystanie z niej, szczególnie często na początku, nie sprawia najmniejszych trudności. Niektórym może nawet sprawić przyjemność jej przeczytanie ;) Niestety, patrząc na to tłumaczenie, dochodzę po raz kolejny do wniosku, że język polski łatwy nie jest, dlatego jeśli angielski nie stanowi dla ciebie przeszkody, polecam wersję oryginalną gry. Co prawda, wraz z wersją polską otrzymujesz zaktualizowaną grę, ale poprawkę do wersji angielskiej możesz ściągnąć sobie z Internetu.

Strategie zabawy

- Udzielaj pożyczek innym krajom – taka jest ogólna zasada. Im więcej i na dłużej pożyczasz, tym więcej pieniędzy zyskujesz (10% odsetek rocznie od kredytu). W ten sposób, po jakimś czasie, uniezależnisz swoje dochody od budżetu wewnętrznego państwa.
- Jeśli masz zamiar prowadzić ożywiony handel, jak najczęściej podpisuj porozumienia handlowe, dzięki czemu nie będziesz się musiał martwić o spadające udziały w Centrach Handlu.
- Nie utrzymuj zbyt dużej armii i floty podczas pokoju. Zbrojenia kosztują! Jeśli zastosujesz pierwszą poradę, podczas każdej wojny będziesz miał pieniądze na powołanie nowej armii.
- Nie zawieraj sojuszy z odległymi krajami. Takie układy nie tylko nie będą cię w stanie obronić, ale wciągną w niepotrzebne wojny. Najlepiej zawrzyj pakt z sąsiadami, a jeśli planujesz na nich ekspansję, to z sąsiadami twoich wrogów.
- Postaraj się jak najszybciej uczynić politykę wewnętrzną jak najbardziej efektywną. Najlepsze rezultaty daje przypisanie Centralizacji, Taktyce Ofensywnej i Jakości maksymalnych ustawień. Jeśli chcesz prowadzić kolonizację, pamiętaj, że Obskurantyzm, Wolny Handel i Potęga Morska mają dodatni wpływ na ilość kolonistów.

http://www.europa-universalis.com



Strona zawiera szczegółowe omówienie gry. Znajdziesz też na niej mnóstwo screenów i innych materiałów graficznych

Europa Universalis II — 5-

Strategia / Paradox / CD Projekt

Cena: 99 zł — PC / GBC / GBA

Multi: ✓ — PSX / PS2 / DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, 400 MB HDD

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 4

(+) Duża grywalność, świetna klimatyczna muzyka, ładna grafika, dobra polska lokalizacja

(–) Błędy i niedociągnięcia; brak możliwości wyłączenia zdarzeń losowych

Bardzo dobra gra strategiczna, wymagająca jednak sporej cierpliwości i opanowania skomplikowanych zasad rozgrywki



Michael Jordan i spółka ponownie na ekranie. Niestety, tym razem jest to ekran wyłącznie telewizora podłączonego do konsoli PS2!

Z tegoroczną edycją koszykówki, wydawanej przez EA Sports, wiąże się bardzo nieprzyjemne wydarzenie. Tytuł ten na Zachodzie ukazał się wyłącznie na PLAYSTATION 2 i X-box'a, a w związku z tym, że premiera konsoli Microsoftu w Polsce jeszcze się nie odbyła, obecnie w NBA LIVE 2002 mogą zagrać w naszym kraju jedynie posiadacze konsoli PS2. Domniemane problemy z wykupieniem licencji od National Basketball Association spowodowały, że użytkownicy PC, corocznie obdarowywani wspaniałą koszykówką, w tym roku na pewno nie ujrzą jej na swoich monitorach.

Spoglądając na tegoroczną odsłonę koszykówki od EA Sports, muszę stwierdzić, że – podobnie jak każda gra serii z cyferkami 2002 – tak i NBA prezentuje się wyjątkowo okazale – zarówno na ekranie, jak i podczas gry. Wprowadzone lekkie zmiany natury kosmetycznej sprawiają, że seria nie postarzała się ani trochę, a modyfikacje, jakim poddano mechanizm rozgrywki, czynią ją jeszcze bardziej grywalną niż zawsze.

Mecze wyglądają bardzo składnie i przejrzyście. Gracze przeciwnej drużyny sterowani przez komputer, jak i zawodnicy z twojego teamu, nie biegają bezładnie po boisku i potrafią sami sklecić ładną i skuteczną akcję. Bez problemu możesz teraz podać piłkę do towarzysza i zapowiedzieć alley-oop, aby ten podał ci piłkę w odpowiednim czasie. Drużyna w końcu wie, co oznacza kontratak (fastbreak) i po zbiórce spod kosza nie przetrzymuje podania, tylko stara się podać do najdalej wysuniętego zawodnika lub kogoś, kto nie jest w danym momencie kryty. **Takie akcje kończą się zazwyczaj efektownymi wsadami i trzeba przyznać, że slamdunki są tutaj jeszcze ładniejsze niż w poprzedniej części.** Kosz po zapakowaniu do niego piłki cały się buja, a zawodnik często wisi jeszcze chwilę na obręczy. Dużo łatwiej robić teraz wsady i jest ich naprawdę wiele rodzajów, zależnie od tego, w jaki sposób podbiegniesz pod kosz i jak w stosunku do niego ustawiony jest twój zawodnik.

Nieco gorzej rozwiązano defensywę. Każdy zawodnik, który wpadnie na obrońcę, zostaje ukarany za faul, niezależnie od tego, czy obrońca był w ruchu, czy też nie. Bardzo dziwnie rozwiązano przechwytywanie piłek od drużyny atakującej. Raz bez problemu można to zrobić, a przy kolejnej identycznej sytuacji sędzia gwiżdże faul! Tutaj też nie ma reguły, czy zawodnicy stoją nieruchomo, patrząc na siebie, czy też atak przerwany jest w biegu. Rzadkością są też przechwyty dalekich podań, gdyż piłka zdaje się idealnie omijać pozostałych zawodników.

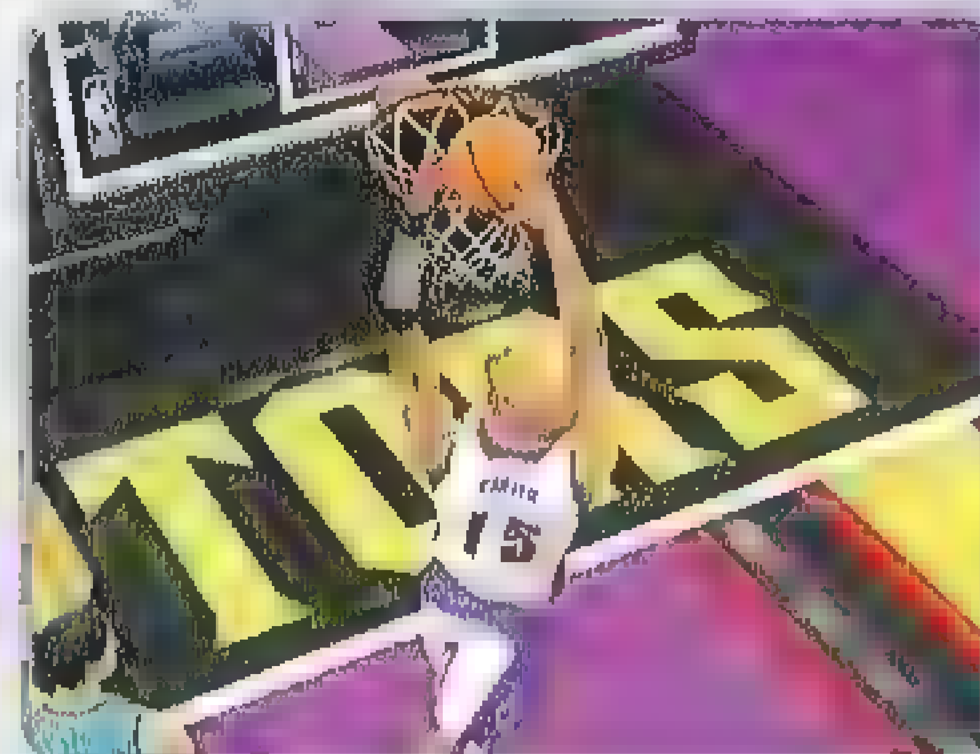
Dzięki zmodyfikowanemu i uproszczonemu nieco systemowi sterowania, NBA LIVE 2002 sprawia o wiele więcej przyjemności niż jej poprzedniczki. Pad do PS2 jest idealnym urządzeniem do prowadzenia koszykarzy ze względu na jedną z najwygodniejszych wśród konsol gałek analogowych. Również przyciski rozplanowano tak, aby nie nastręczały zbyt wielu problemów przy „bezwzrokowym" sterowaniu.

NBA LIVE 2002 to bardzo mocny tytuł wśród dostępnych na rynku koszykówek. Wyróżnia się wspaniałą oprawą graficzną i wysoką dynamiką gry. Każdy fanatyk kozłowania piłki powinien czuć się zadowolony. Zarówno gracze nastawieni na szybkie akcje podkoszowe, jak i ci ceniący sobie złożoną taktykę na boisku powinni poczuć się usatysfakcjonowani. Pomimo że drużyna Michaela Jordana – Washington Wizards – z trudem radzi sobie we wschodniej konferencji, ty możesz własnoręcznie poprowadzić ją do tytułu mistrzowskiego. Czy podołasz zadaniu?

Każdy gracz wygląda identycznie jak jego żywy pierwowzór



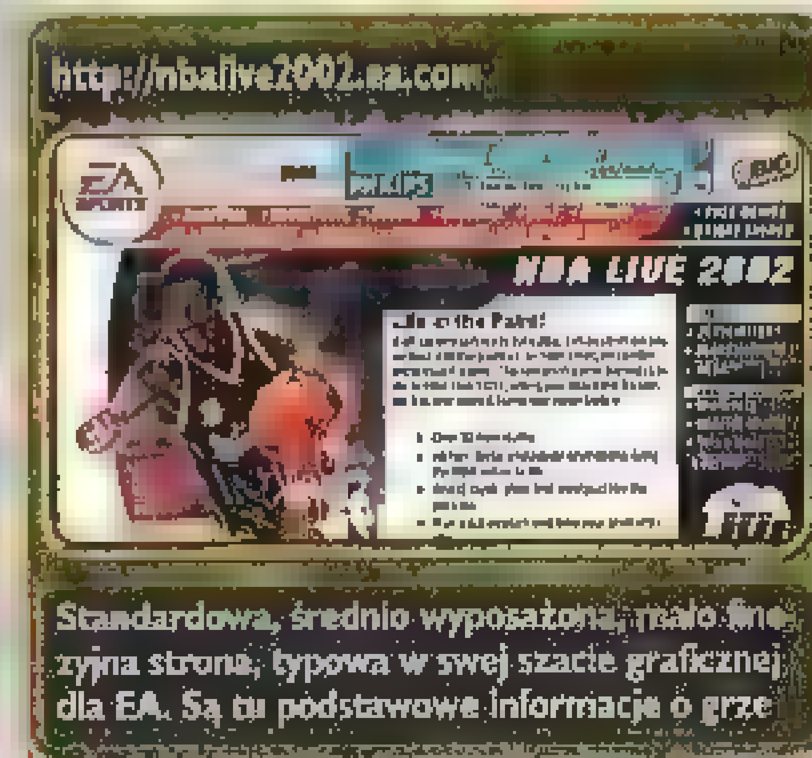
W najnowszej edycji NBA akcje podkoszowe są dynamiczne jak nigdy!



Efekciarstwo to podstawa. Wsady do kosza to najprzyjemniejsze momenty!



Michael „Air" Jordan is back! Sprawdź, co potrafi i zdobądź z nim mistrzostwo!



Standardowa, średnio wyposażona, mało finezyjna strona, typowa w swej szacie graficznej dla EA. Są tu podstawowe informacje o grze



SOLARIS 1.0.4

Pamiętasz czasy, gdy SPACE IMPACT gościł nie w telefonach komórkowych, lecz na ekranach komputerów?

Grafika zaprezentowana w grze nie należy do najnowocześniejszych, ale prezentuje się naprawdę bardzo ładnie

Właśnie z tym tytułem kojarzy mi się SOLARIS 1.0.4, niedawno wydana komputerowa strzelanka. **Niegdyś podobnych gier było mnóstwo, lecz odeszły w niepamięć, podobnie jak pierwsze w moim życiu komputery.** Gwoli ścisłości – opisywana przeze mnie gra to klasyczna strzelanina powietrzna, w której jedynym zadaniem gracza jest przeżyć i eliminować wrogów. To taki HELI HEROES, ale sięgający głębiej do korzeni.

Wprawdzie opis części fabularnej mógłbym pominąć, gdyż nie ma ona większego wpływu na rozgrywkę, jednak warto wiedzieć, o co w tym wszystkim chodzi. Akcja rozgrywa się w dalekiej przyszłości, pełnej walczących ze sobą nacji, z których każda chce kolonizować Galaktykę. **Ziemianie mają kłopoty, a stawką jest ich rodzima planeta. Twoje zadanie polega na uratowaniu Ziemi od klęski.** Cel ten można osiągnąć tylko w jeden sposób: wyeliminować wrogów, a w szczególności tzw. generatora ulokowanego na jednej z obcych planet. Zwycięstwo nie przychodzi jednak łatwo...

W odległej przyszłości walczące nacje chcą podbić Galaktykę

Jak już nadmieniłem, SOLARIS należy do tych najprostszych i najtańszych gier. **W związku z tym pojawia się podstawowe pytanie – czy warto? Odpowiedź brzmi twierdząco.** Dlaczego? Po pierwsze, urzekł mnie pomysł wydania tej gry. Powstają coraz większe i bardziej rozbudowane (i kosztowne) programy, a gdzie czas na szybką, łatwą i przyjemną zabawę? To właśnie SOLARIS dostarcza tego typu przeżyć.

W kosztującym niespełna 20 zł pudełku znajduje się kompakt oraz karta rejestracyjna. Aby przystąpić do zabawy, wystarczy uruchomić grę z płyty – niepotrzebna jest żadna instalacja. Sama obsługa pojazdu to także żaden problem. Cztery klawisze do poruszania oraz trzy do obsługi działek.

I już po chwili znajdujesz się w swoim myśliwcu. Zabawa to ciągłe strzelanie. **Trzeba uważać na hordy nadlatujących zewsząd przeciwników. Zręczne palce to podstawa!** Już od początku na ekranie robi się tłoczno, wszędzie pełno meteorytów, latających przeciwników oraz wrogich działek. Każdy z nich kieruje ogień w twoim kierunku. Ale też każdego można przechytrzyć w prosty sposób. Trudniej jest już z bossami czekającymi na ciebie pod koniec każdego etapu. Na tych trzeba mieć coś więcej niż tylko siłę ognia.

Oczywiscie chodzi o to, by uratować Ziemię od zagłady

Poziomów jest 14, mają zróżnicowane scenene. Każdy z nich został wcześniej wyrenderowany (nie potrzeba akceleratora grafiki) i wygląda bardzo ładnie. Nie jest to 3D, ale prezentuje się dobrze. Mnóstwo kolorowych elementów oraz szczegółów graficznych działa na korzyść programu. Szkoda, że maksymalna rozdzielczość to 640x480, co w obecnych czasach stanowi minimum. **Dużym minusem jest jakość przerywników filmowych, pojawiających się między etapami.** Wydaje mi się także, iż 5 odmian działek oraz 3 różne statki kosmiczne to za mało. Można wybrać poziom między łatwym a trudnym. Jest możliwość umieszczenia wyników w Internecie, lecz brakuje trybu multiplayer (!!!). Polecam SOLARIS ze względu na małe wymagania sprzętowe oraz brak konkurencji. Niemniej jednak, jest to program dla osób mało wymagających.

http://www.solaris104.com



Strona nie jest zbyt urozmaicona. Znajdziesz na niej tylko podstawowe informacje o grze, trochę screenów. Bez rewelacji

Solaris 1.0.4. — 4

Arcade / Apolle / Topware Interactive

Cena: 19,95 zł — PC, GBC, GBA

Multi: ✓ — PSX, PS2, DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 200 MHz MMX, 32 MB RAM

Grafika 4 · Dźwięk 4 · Frajda 4

(+) Brak podobnych tytułów, prosta obsługa, klimatyczna ścieżka dźwiękowa, cena.

(–) Mało rozbudowana, słaba jakość filmów, niska rozdzielczość, brak trybu multiplayer.

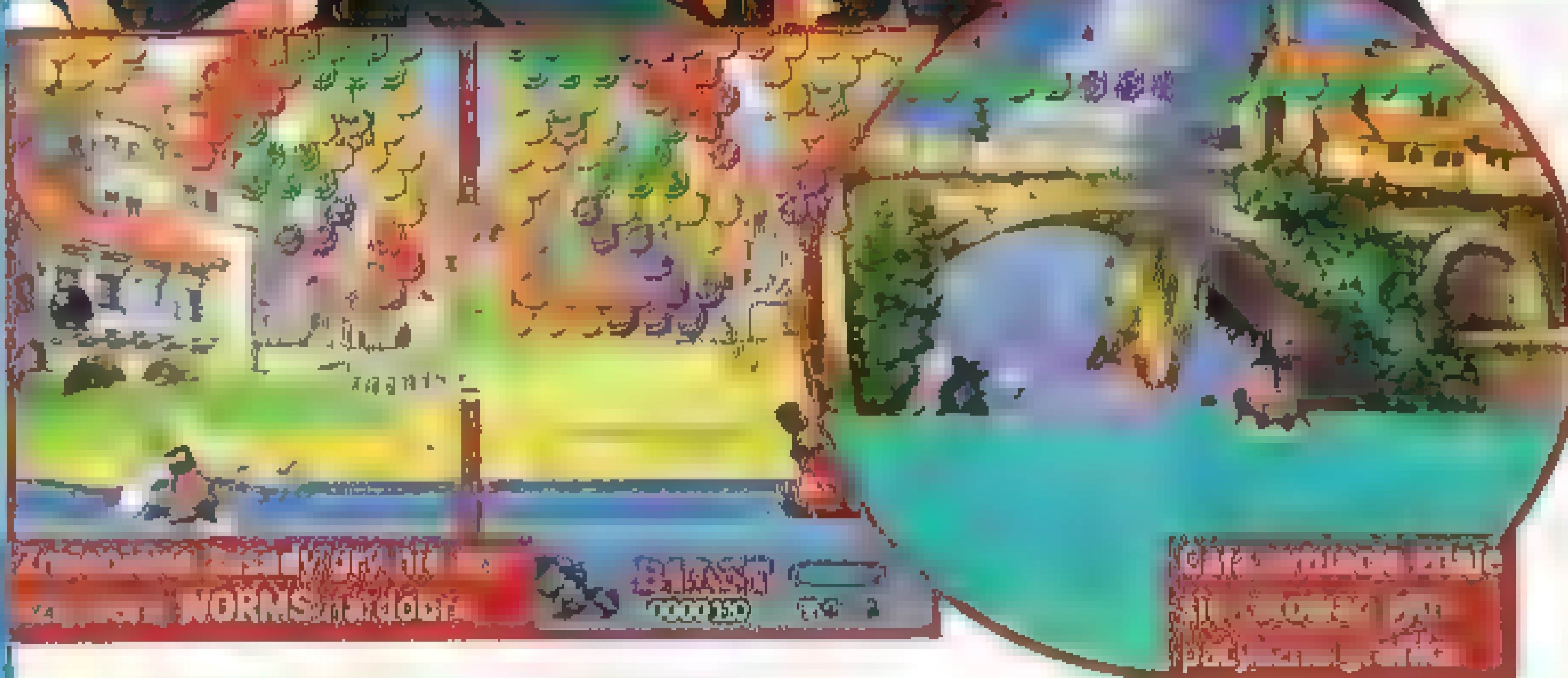
Dla mało wymagających, ale jest OK. Raczej dla młodszych graczy. Gdyby pojawiła się kilka lat temu, zdobyłaby większą publiczność...

Tekst: Maciej „Valpurgius" Hajnrich

WORMS BLAST

Porzekadło mówi, że tylko krowa jest wierna swoim obyczajom. Zgodnie z tą zasadą waleczne robaki zmieniły reguły gry i znów szturmują komputery!





Zespół TEAM 17, odpowiedzialny za szał (rozpoczęty w 1995 roku) na punkcie dżdżownic w wojskowych opaskach, tym razem zaskoczył wszystkich zupełnie nową grą, opartą na sprawdzonej fabule. **Po zacnej kolekcji tytułów z zadziornymi robalami, okładającymi się nawzajem czym się tylko dało, przyszła pora na świeżą potrawę. Szkoda tylko, że w chwilę po podaniu zaczęła ona zalatywać zgnilizną.** Wielka szkoda, ponieważ każdy kolejny produktu z serii WORMS charakteryzował się wysoką jakością wykonania i bardzo wciągającą rozgrywką. Szczególnie, gdy w zabawie brało udział dwóch graczy przy jednym komputerze. Najnowsza gra, traktująca o militarnych zapędach robaczanej rodziny, nie może się tym razem pochwalić grywalnością porównywalną z poprzednimi częściami. A szkoda!

WORMS BLAST to zupełnie nowe podejście do tematu. Do boju nie stają już standardowo dwa oddziały uzbrojonych po zęby dżdżownic. Tym razem ograniczono się jedynie do dwóch robaków, samca i samiczki, i ich bliskich przyjaciół ze zwierzęcego światka, takich jak choćby borsuk czy świstak. Celem gry nie jest już bezpośrednie wyeliminowanie przeciwnika, lecz udowodnienie mu swojej wyższości w prostej z założenia grze zręcznościowej. Polega ona na zbijaniu ustawionego nad głowami zawodników muru z różnokolorowych cegiełek, zgodnie z zasadą: kto pierwszy, ten lepszy. Przypomina to trochę ARKANOID, protoplastę tego rodzaju gier, ale zabawa okazuje się zdecydowanie bardziej skomplikowana. **Jako uzbrojony przedstawiciel pędraczej rasy, masz do wyboru kilka sposobów na eliminację cegiełek.** Bazooka, shotgun czy też laser nie przypominają przeogromnego arsenału z poprzednich części, ale zdaniem producentów powinny wystarczyć. To jednak nie wszystko. Cegiełki należą do bardzo złośliwego gatunku i mają skłonności do zmieniania swoich barw klubowych, gdy tylko zostaną trafione pociskiem o innym kolorze. Aby wykonać zadanie, czyli dokonać eksterminacji wszystkich elementów muru w jak najkrótszym przedziale czasu, musisz pamiętać, aby trafiać odpowiednio pokolorowanym pociskiem w konkretne grupy elementów. Jest to o tyle skomplikowane, że kolory pocisków zmieniają się nieregularnie i trudno się niekiedy wpasować w ciągłość strzelania. Istnieje, oczywiście, wiele rodzajów cegieł, ale zasady ich działania można łatwo poznać podczas misji treningowych.

Oprócz przedstawionego trybu, który jest trybem podstawowym, istnieje jeszcze szereg innych wariantów rozgrywki, które, zdaje się, zostały dodane na siłę! Jakże można bowiem nazwać tryb, w którym samotnie strzelasz do opadających celów, czy też zbierasz zatapiające się gwiazdki? Są to pomysły, których nie spodziewałbym się po tak doświadczonym zespole jak TEAM 17. Dla przykładu, w jednej z misji trybu fabularnego musisz uciekać przed goniącym cię wężem, składającym się właśnie z cegieł! Nie sądzę, żeby gracze na całym świecie czekali właśnie na taką odsłonę „robaczywych" perypetii.

Dzięki zmienionej grafice **WORMS BLAST prezentuje się wyjątkowo świeżo i być może mogłoby to uratować grę.** Niestety, po spędzeniu kilku dłuższych chwil nad nowymi WORMSAMI poczułem się po prostu znudzony, a nigdy w przypadku robaków mi się to nie zdarzyło! Przykro to stwierdzić, ale sądzę, że worek z pomysłami grupy TEAM 17 właśnie się wyczerpał i albo trzeba stworzyć nowy, albo darować sobie i skupić się na czymś zgoła odmiennym. Zrobili przecież ostatnio kilka dobrych tytułów wyścigowych, takich jak choćby STUNT GP. Od dziś przestaję już czekać na kolejną grę opartą na przygodach WORMS. Nie dam się więcej naciągnąć!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

http://wormsblast.team17.com



Bardzo sympatyczna strona. Wyjątkowo dużo informacji, instrukcje, opisy i cała masa zdjęć. Zanim zagrasz, ściągnij demo!

Worms Blast — 3

Zręcznościowa / Team 17 / LEM

Cena: 69 zł — PC, GBC, GBA, PSX, PS2, DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 450MHz, 64MB RAM, 300MB HDD

Grafika 5- | Dźwięk 4- | Frajda 3-

+ Wyśmienita grafika i dobry humor. Niestety, to nie wystarcza, aby gra się spodobała...

– Krwiożercze robaki nie strzelają już do siebie, lecz do cegiełek w stylu ARKANOID. Pomyłka!

WORMS BLAST to gra zrobiona zupełnie od nowa. Lepiej byłoby, gdyby TEAM 17 zajął się teraz czymś zupełnie innym...

www.BRAVO.pl

STRONY strony dla MŁODYCH



www bravo.pl

muzyka

Linkin Park
Zawładnęli światem

film&tv

Film
o Harrym Potterze
jest
kompletnie
odjechany

lifestyle

Ratunku!
Idę na imprezę i nie
wiem w co się ubrać!

Podwójna randka ma
swoje plusy i minusy

miłość

Istnieje stereotyp
mówiący, że każdy facet to
zimny drań.

fun

Wcielasz się w rolę
Międzygalaktycznego
Łowcy Nagród



…ie przeciwnikowi, sięgnij po dynamit

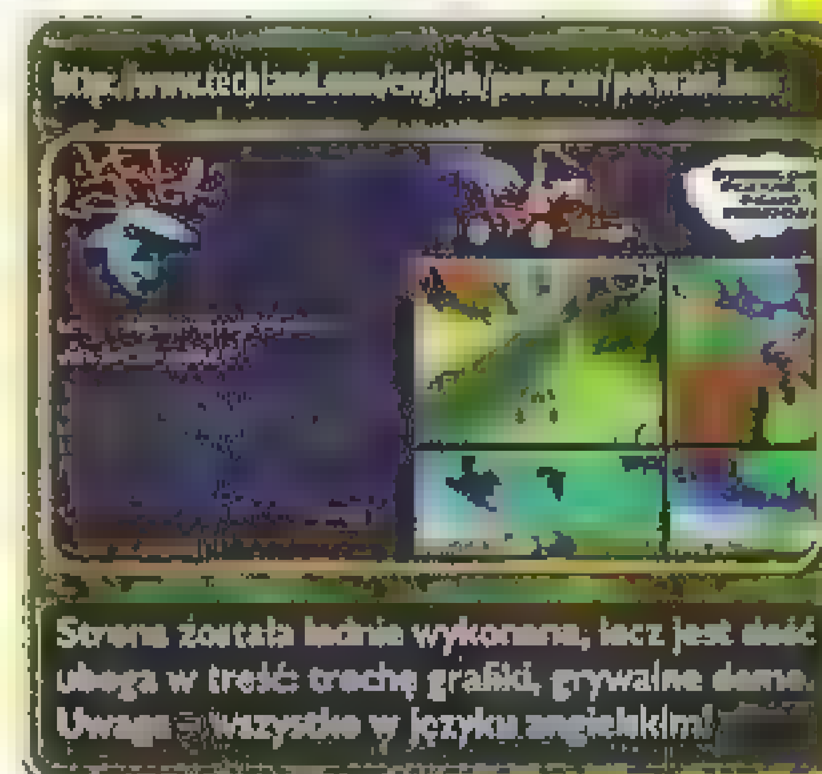
Grając w tę grę, obudzisz w sobie rozkoszne dziecko!

Podobno człowiek dorosły traci poczucie humoru i staje się ponurakiem. Uwierz mi, że po odpaleniu tej gry szybko zmienisz zdanie. **Miałem ogromne problemy z napisaniem tego tekstu, ponieważ nie mogłem się oderwać od zabawy!** A wszystko przez grupkę przyjaciół, która pokłóciła się o to, kto z nich jest najszybszy. Oczywiście, rozwiązanie takiego sporu drogą konwersacji okazało się niemożliwe, więc zwierzęta zwróciły się z prośbą o pomoc do Króla. Ten, zapewne ze względu na chęć dania szansy biednemu Żółwiowi, postanowił zorganizować wyścig, który wyłoni „zwierzę-rajdowca".

Teraz do akcji wkraczasz ty. Do wyboru masz cztery tryby rozgrywki: Wyścig, Przygoda, Ekstra (musisz ukończyć przynajmniej jeden etap, aby skorzystać z tej opcji) oraz Multiplayer. Wybierz jednego z sześciu komicznych zwierzaków (duże głowy, małe tułowia) i pokaż, na co cię stać. Swoją potęgę możesz udowodnić na pięciu różnych poziomach, a łącznie na trzydziestu trasach. Oczywiście, wszystkie poziomy różnią się od siebie, a ich wykonanie jest równie pokręcone, jak i reszta gry. **Każdy ze zwierzaków ma inną brykę, ale spokojnie, bo bez względu na to, którą wybierzesz, masz równe szanse.** A wyścig to nie lada gratka. Po pierwsze, chęci do rywalizacji dodaje muzyka, która bez większych problemów mogłaby rywalizować z osiągnięciami starej (ale jakże jarej) grupy „Papa Dance". Komentarze są równie zwariowane, ale to nie strona dźwiękowa okazuje się tutaj najważniejsza. Koniecznie należy zwrócić uwagę na szybkość i kosmicznie wykręconą jazdę!

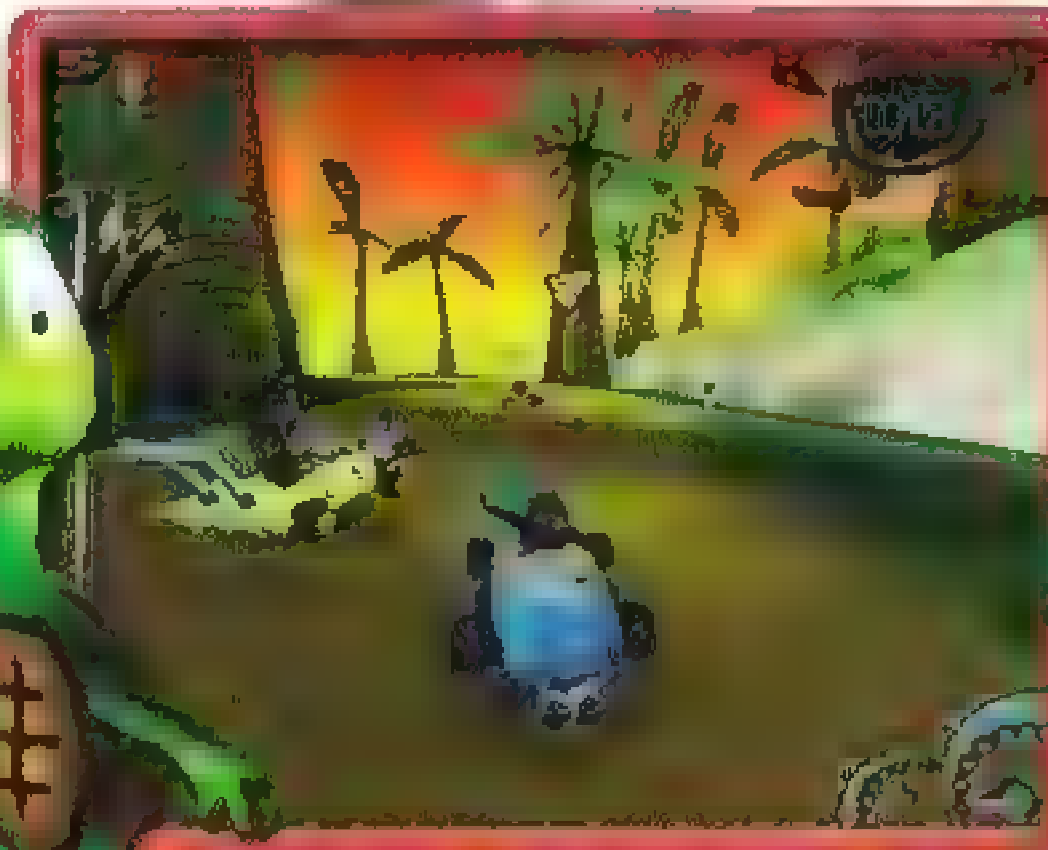
Sterowanie to pestka, bo w końcu jesteś doświadczonym kierowcą. Kłopoty mogą się jednak pojawić przy omijaniu pułapek takich jak olej, katapulty, gaz rozśmieszający czy kowadła. Na szczęście, ty również możesz w podobny sposób uprzykrzać życie innym kierowcom. Ale to nie wszystko. Co powiesz na ustrzelenie rywala pomidorem albo na rzucanie w niego kokosami czy ciachem? Brzmi smakowicie, ale gdy te produkty kulinarne trafią w cel, raczej nie nadają się już do spożycia. Gdy nie chcesz marnować pokarmu, możesz potraktować rywala także dynamitem. Spokojnie, w grze mimo wszystko nie ma przemocy! Jazda jest naprawdę szybka, a trasy kręte, pełne górek, drzew, słupków (które można strącać). **Przy takiej dozie atrakcji nie może zabraknąć skoczni. Na trasach leżą także bonusy zwiększające prędkość, przyczepność, ochronę itp, co znacznie uatrakcyjnia zabawę.** Brakuje tylko mapy, która pokazywałaby wszystkie zakręty. Każdy etap kończy się wyścigiem z jego władcą. Nie muszę chyba dodawać, że potyczki z drugą osobą podnoszą grywalność i po prostu miażdżą!

Gra jest naprawdę wykręcona w kosmos. **Nie bawiłem się tak przy komputerze już dawno!** Wszystkie inne produkcje w stylu WACKY RACES mogą się schować. Dzięki wrocławskiemu Techlandowi masz wspaniały produkt, który zabierze niejedną godzinę z twego życiorysu.



Strona została ładnie wykonana, lecz jest dość uboga w treść: trochę grafiki, grywalne demo. Uwaga – wszystko w języku angielskim!







Pet Racer — 5

Turewka / Techland

Cena: 49 zł | PC | GBC | GBA
Multi: ✓ | PSX | PS2 | DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 6

+ Świetna zabawa, niesamowity klimat, dużo humoru, sympatyczni bohaterowie.

– Słaba grafika, choć zwariowane kolory i rysunki postaci przypadają do gustu.

Dawno tak się nie ubawiłem przy grze dla dzieci!!! Po prostu musisz ją mieć! Inaczej pomyślę, że jesteś starym zgredem!

End Of Twilight

A wszystko zaczęło się od niewinnego zakładu o tarczę...

Nie tarcza jest jednak głównym powodem konfliktu pomiędzy bogiem Odynem a złym Fenrirem. Obaj stracili życie podczas wielkiej bitwy Ragnarok. Pozbawieni swojej mocy, postanowili opuścić królestwo umarłych za wszelką cenę. Nadal się pewnie zastanawiasz, co z tym wszystkim wspólnego ma tarcza. **Otóż główny bohater, Eryk, przegrał swoją ukochaną tarczę i nie pozostało mu nic innego, jak wyruszyć na poszukiwanie nowej.** Tak na marginesie, to założył się właśnie o wspomniany konflikt, w który nikt poza Pilotem nie chciał uwierzyć. W ten sposób wplątał się w aferę, a w ukończeniu całej przygody będziesz musiał pomóc mu ty. Droga jednak nie będzie prosta, gdyż aby osiągnąć sukces, musisz przejść kilkanaście misji, zdobyć artefakty i rozwikłać przeróżne zagadki.

Zabawa toczy się na poszarpanych, zawieszonych pośród chmur wyspach, które niegdyś stanowiły najpiękniejszą część boskich nieblos. Pomiędzy wyspami można przemieszczać się jedynie drogą powietrzną. Plansze nie są jednak płaskie, wręcz przeciwnie – tworzą półkule. Daje to bardzo fajny efekt – czujesz, jakbyś poruszał się po niewielkim skrawku kuli ziemskiej. Otoczenie jest bardzo kolorowe, choć rzeczy takie jak drzewa, rzeki czy lawa przygotowano w naturalnych barwach. Jeśli rozejrzysz się wokół wysp i ujrzysz tereny znajdujące się poniżej, na pewno będziesz zachwycony ich wykonaniem – widziane z oddali łąki i szlaki górskie robią bardzo dobre wrażenie.

Ze sterowaniem na pewno nie będzie problemów – używasz tylko myszki. Jedynie do zmiany położenia kamery używa się klawiatury. Nie cały czas będziesz sterować tylko jednym Wikingiem – z czasem do twojej drużyny dołączą nowe postacie (Aks, Bers i Liv-Pilot).

Gra została podzielona na tury, przez co każdy ruch zabiera określoną ilość jednostek. Na szczęście, zarówno na chodzenie, jak i na walkę masz oddzielne punkty. Bardzo dużą rolę odgrywają żywioły oraz atrybuty, dzięki którym twoi Wikingowie zdobywać mogą nowe umiejętności. **Aby je uaktywnić, będziesz musiał przez jedną turę siedzieć np. w rzeczce, lawie czy bagnie.** Pamiętaj jednak, że tak podniesione umiejętności także nie działają wiecznie! W grze naprawdę jest z kim walczyć i nie powiem, aby było łatwo. **Pająki, Strażnicy, Mięczaki, Gobliny czy Dziki, to tylko kilka postaci, które staną ci na drodze w czasie trwania przygody.** Każda z nich oczywiście różni się pod wieloma względami: jedne są bardziej wytrzymałe, drugie mniej, Dziki są silniejsze od Pająków itd.



Nie można pominąć kwestii udźwiękowienia gry. Przede wszystkim warto wspomnieć o wspaniałej lokalizacji, która zachowała klimat wersji zagranicznej. Muzyki także nie należy lekceważyć, gdyż dzięki niej cała rozgrywka staje się bardzo przyjemna i pozwala wspaniale wczuć się w realia. **Oryginalny, spolszczony END OF TWILIGHT ma jeszcze jedną zaletę – kosztuje tylko 19,90 zł. Jak dla mnie, za taką cenę jest to zakup jak najbardziej rozsądny i wart polecenia!**





End of Twilight — **5**

Topware / Craftpath Software / Lemon Interactive

Cena: 19.90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 300, 64MB RAM, akcelerator 3D

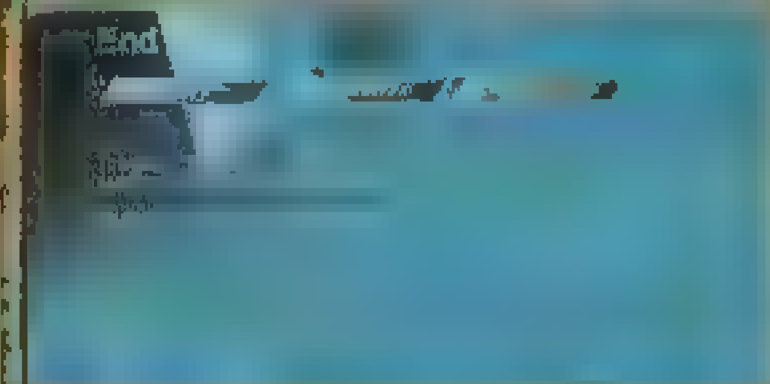
Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

(+) Gra jest wciągająca, do tego ma ładną grafikę i dużą dozę humoru. Naprawdę śmieszy

(–) Trochę uciążliwy system kamer, gra trochę za szybko się kończy

Jeśli lubisz główkować, a nie tylko tępo machać mieczem, to END OF TWILIGHT na pewno jest propozycją dla ciebie

www.raajmenon.com/games/eot/



Strona należy do tych ubogich w treść i formę, ale znajdziesz tu podstawowe informacje i trochę screenów. Nic specjalnego

Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

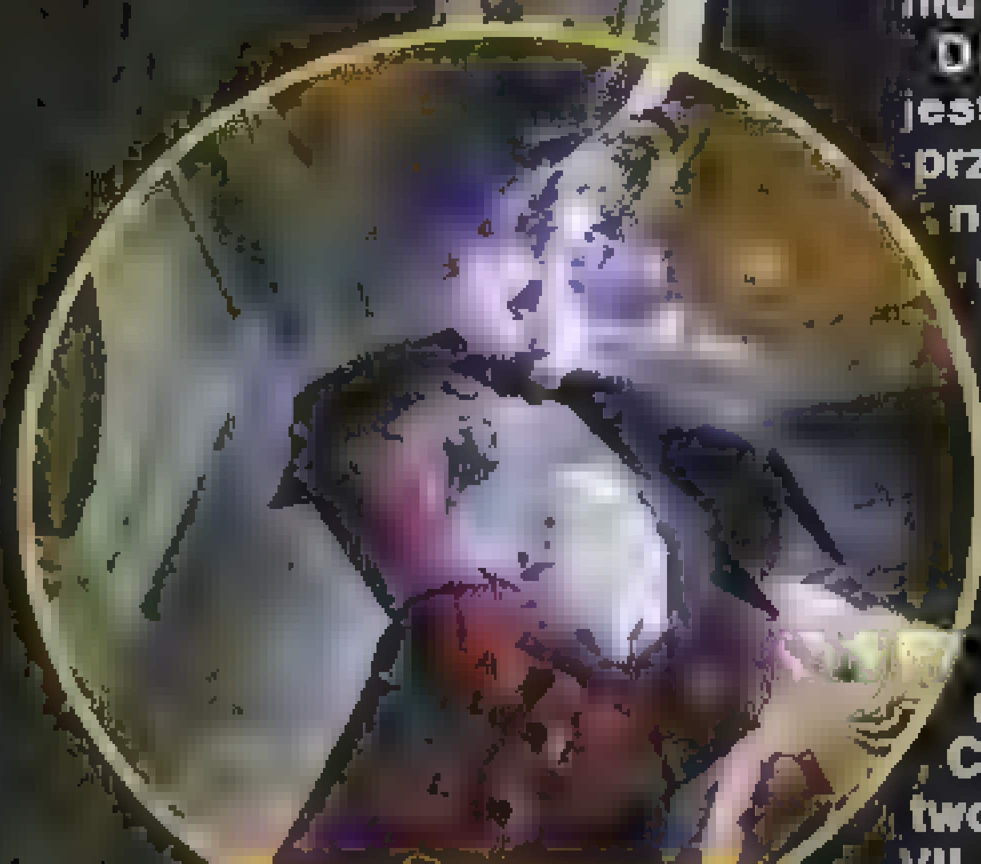
Demon to ma klawe życie... Biega, fruwa, sieka, co popadnie, a w dodatku jest prawie nieśmiertelny

Devil May Cry

Nazywać się Sparda to niełatwe, nawet jeśli jest się legendarnym rycerzem o demonicznym pochodzeniu. Ale jeszcze cięższym wyzwaniem życiowym jest bycie synem Spardy, o czym przekonasz się sam, jeśli zechcesz pograć w DEVIL MAY CRY.

Dawno, dawno temu złe moce usiłowały opanować świat. Gdyby nie heroiczne czyny Spardy, na wieki zapanowałaby ciemność. Wiele lat później Zło odradza się, zaś ty – jako Dante – musisz mu stawić czoła.

DEVIL MAY CRY jest grą akcji i to przez duże A. Tak dynamicznej rozgrywki nie widziałem naprawdę od dawna. Już na samym początku zauważysz dwa olbrzymie plusy tego tytułu: po pierwsze, główny bohater dysponuje nie tylko mieczem, lecz również giwerą. Po drugie, do tej ostatniej masz nieskończoną amunicję! Czyżbym widział uśmiech na twojej twarzy? I słusznie. W DEVIL MAY CRY masz okazję wyżyć się jak nigdzie indziej, biegając, skacząc, rąbiąc wszystko na kawałki i wysyłając tony ołowiu w kierunku wrogów. Pomimo iż z powyższego fragmentu mogłoby wynikać, że DMC to gra niezwykle brutalna, nie do końca jest to prawdą. Nie walczysz bowiem z ludźmi ani humanoidami, a z duchami, demonami i innymi poczwarami, które ze spokojnym sumieniem możesz odesłać do Piekła. Z początku stwory występujące w DMC wydadzą ci się zapewne dziwaczne, lecz szybko docenisz ich oryginalność.



Dante, główny bohater DEVIL MAY CRY, jest w połowie demonem i w połowie człowiekiem



Jeden z najgroźniejszych przeciwników – wielki, ognisty demon z piekła rodem

Broń w DEVIL MAY CRY można podzielić na dwie kategorie: palną oraz ogólnie pojętą białą. Na początku dysponujesz mieczem oraz dwoma pistoletami półautomatycznymi. W miarę postępów w grze znajdujesz nowe zabawki, a twoja siła rażenia wzrasta niepomiernie. Pierwszym cennym orężem, na które natrafisz, będzie Alastor, magiczny miecz posiadający wiele unikalnych mocy. Później w twoje ręce (a właściwie raczej na nie) trafią płomienne rękawice, zaś pod sam koniec gry do dyspozycji dostaniesz olbrzymi miecz runiczny, który sam Sparda nosił podczas wojny z demonami.

Jeśli chodzi o broń palną, tu również masz kilka opcji do wyboru. Gdy pistolety przestaną wystarczać, przerzucisz się na poczciwego shotguna. Potem będziesz mógł wrogów mielić z granatnika, zaś na podwodnych poziomach – ze specjalnego miniguna (działa tylko pod wodą).

Każda broń nadaje się na inny typ przeciwników, ciężko więc jednoznacznie stwierdzić, która jest najlepsza. Gdy strzelasz z pistoletów w trakcie skoku, czas zwalnia jak w „Matrix" i możesz oddać naprawdę dużo strzałów, lecąc. Shotgun ma dużą siłę, znakomicie nadaje się w szczególności na latające czaszki, które będą cię nękać na dalszych etapach. Granatnik z kolei jest znakomity do wykańczania dużych grup słabszych przeciwników (jak np. marionetki), ale sprawdza się też podczas walki z niektórymi bossami.

Pomimo iż DMC jest przede wszystkim grą akcji, posiada też pewne elementy RPG. Z zabitych wrogów wypadają urocze czerwone kuleczki, które są odpowiednikami punktów doświadczenia


W swej demonicznej postaci Dante dysponuje mocami specjalnymi


Przepiękne wnętrza są znakomitym dopełnieniem tej znakomitej gry

w typowych erpegach, a jednocześnie stanowią swego rodzaju walutę. Możesz za nie bowiem zarówno kupić przedmioty (jak np. eliksir leczący, eliksir dający chwilową nieśmiertelność itp.), jak i specjalne moce, które Dante uzyskuje dzięki używanej broni (Alastor i rękawice). Szczególnie Alastor ma ciekawe możliwości – między innymi pozwala właścicielowi latać w powietrzu, wykonywać błyskawiczne i druzgocące ataki itp. Jeżeli eliminujesz przeciwników szczególnie efektownie i w hurtowych ilościach (najlepiej stosując combosy), kulek wypada więcej.

Mocy broni możesz używać, gdy wyzwolisz demona drzemiącego w twej duszy – tzw. Devil Trigger. Warto wyjaśnić tu kilka spraw. W miarę wykonywania skutecznych ataków, zapalają się niebieskie znaczki pod paskiem energii. Na początku znaczki są trzy, ale można dokupić ich jeszcze siedem w trakcie gry. Gdy trzy lub więcej znaczków się pali, Dante jest gotów do zmiany w demona (pod klawiszem L1). Zmiana daje mu chwilowego boosta – biega szybciej, skacze wyżej, bije mocniej. Trwa to od kilku do kilkunastu sekund, w zależności od tego, ile slotów Devil Trigger ma twój bohater (powoli gasną). Gdy Dante powróci do normalności, będziesz musiał znów trochę posiekać, by „napełnić" znaczki DT. Specjalne moce okazują się bardzo pomocne, powinieneś je wykorzystywać w najcięższych starciach.

Oprawa graficzna DMC jest niewątpliwie milowym krokiem w ewolucji gier akcji na PS2. Przepiękne, trójwymiarowe wnętrza, niezwykle klimatyczne poziomy, rewelacyjnie wykonane efekty świetlne – te i inne zalety można by wymieniać długo. Szczególnie piorunujące wrażenie robią starcia z bossami. Są oni przeważnie gigantyczni, zaś czary, które rzucają, potrafią rozświetlić cały ekran.

Głównego bohatera obserwujesz zza pleców, zaś kamera jest pozycjonowana automatycznie. I to właśnie stanowi główną, a kto wie, czy nie jedyną, wadę DEVIL MAY CRY. Brak trybu „freecam" (jak np. w GTA 3) bardzo boli, głównie wtedy, gdy czegoś szukasz i chciałbyś się dokładnie rozejrzeć lub gdy podziwiasz akurat jakąś wyjątkowo ładną lokację. Poza tym kamera często ustawia się w dziwaczny sposób, pokazując widok z nietypowych ujęć (coś jak w ALONE IN THE DARK). Pomaga to w uzyskaniu fajnego klimatu, ale też powoduje, że czasem się gubisz.

Są to jednak drobne błędy, które nie psują obrazu całości. DEVIL MAY CRY to świetna, dynamiczna gra, w której na pewno się zakochasz.

Tekst: Piotr „Frogger" Moskal


Duchy uzbrojone w wielkie, ostre nożyce to tylko początek zabawy...


Gdy Dante walczy z bossem, iskry sypią się dookoła

http://www.capcom.com/devilmaycry


Strona zawiera spory wybór materiałów graficznych, jak również zestaw podpowiedzi i przykładowych taktyk. Warto zajrzeć.

Devil May Cry — 6

Action / Capcom

Cena: 259 zł — PC, GBC, GBA, PSX, PS2, DC

Multi: ✗

Wymagania sprzętowe: Dual Shock, Memory Card 8 MB

Grafika 6 · Dźwięk 5 · Frajda 6

(+) Śliczna oprawa graficzna, niesamowity dynamizm rozgrywki i olbrzymia grywalność.

(−) Brak trybu „freecam", przez co utrudnione jest podziwianie przepięknych lokacji.

Żywiołowa akcja, fajny klimat, piękna grafika, czegóż chcieć więcej od gry? Obowiązkowa pozycja dla fanów tego typu gier.

DOOM



Taś, taś bydlaczki. Mam ci ja dla was nieco rozrywki

Chodzisz po pikselach, strzelasz pikselami i do pikseli. Przeżytek? Historia? Nie! Początek nowej ery!



Zenon, Alojzy i Kleofas. Koledzy z podstawówki...

Gość przypominający Beholdera to dość trudny przeciwnik

Kiedy pierwszy raz odpaliłem DOOMA na moim GameBoyu, nie mogłem uwierzyć własnym oczom. Wszystko bowiem wyglądało tak, jak zapamiętałem z PC, a kto wie, czy nie lepiej. Zapomnijcie o prostackich platformówkach, które od jakiegoś czasu zaśmiecają sklepowe półki wydzielone dla GBA, zapomnijcie o nędznych kiczach na siłę produkowanych na podstawie równie tandetnych filmów przez oszalałych z rządzy zysku jajogłowych frajerów. Niech się kłaniają w pas i drżą ze strachu. Oto bowiem nadchodzi Król! Jak zapomniany bóg dawno minionych epok wyłania się z mroków zapomnienia, by jednym leniwym gestem zmieść z powierzchni świata całą konkurencję. Poleje się krew, zaświszczą kule. Nastąpi, na niespotykaną skalę, ZAGŁADA!!!

O przepraszam, chyba się zagalopowałem. To wszystko przez te hormony, czy jak je tam mędrcy nazywają... Ale przynajmniej macie jasny obraz tego, jak wielkie emocje może wywołać ten niesamowity produkt.

Nie sądzę, żeby znalazł się na świecie ktoś, kto nie wie, na czym polega DOOM. To przecież tak, jakby nie wiedzieć, kto to był Mickiewicz, lub ile łokci dzieli Jowisza od Plutona. Grając w DOOMA, musisz mieć na uwadze tylko jedną zasadę: zastrzelić wszystko, co się porusza (oprócz płomienia pochodni) i to w jak najkrótszym czasie (zanim to coś zastrzeli lub rozszarpie ciebie). Cała reszta to tylko tło dla najważniejszej czynności, jaką jest eliminowanie paskudnych kosmitów.

Najpiękniejsze w GameBoyowej wersji DOOMA jest to, że nie starano się go w żaden sposób zmieniać. Obawiałem się, że ktoś może wpaść – na przykład – na genialny pomysł, by zrobić z niego grę 2D. Całe szczęście, tak się nie stało i DOOM jest pierwszą na rynku trójwymiarową produkcją na GBA.



Ależ po co ta złość? Usiądź, pomedytuj, wyluzuj się...

Ruchami swojego bohatera kierujesz za pomocą kursorów, pod L i R podpisane masz strafe'y, czyli poruszanie się na boki. Pod klawiszami A i B znajduje się odpowiednio strzał i akcja (m.in. otwieranie drzwi, wciskanie przycisków itp.). I to wszystko. Stop. Nie wszystko. Wcale nie wszystko. Pod klawiszem Select znajduje się bowiem automapa i to nie byle jaka. Dynamicznie aktualizuje się w miarę zwiedzania planszy, możesz ją przesuwać oraz zoomować.

Ci z was, którzy grali w pecetową wersję DOOMA, poczują się, jakby przeżywali drugą młodość. Znajome zakątki, znajome dźwięki, a nawet znajomi znajomi. Od konsolki po prostu nie można się oderwać, a jeśli zdaje ci się, że przejdziesz jeden level i pójdziesz grzecznie spać, to naprawdę grubo się mylisz.

Wracając do myśli zawartej w leadzie, chciałbym zwrócić waszą uwagę na fakt, że DOOM na GBA jest swego rodzaju prekursorem. „For the taste of things to come", że posłużę się cytatem z MORTAL KOMBAT. Skoro tak perfekcyjnie da się zrobić na GBA DOOMA, który jeszcze kilka lat temu ledwo pełzał na pecetach, to w kolejce z pewnością tłoczą się już inne pecetowe hity z dawnych lat. Może na przykład WARLORDS? Albo KING'S BOUNTY? Albo wspomniany już MORTAL KOMBAT? Możliwości jest tyle, ile gwiazd na niebie, a każda z nich równie kusząca...

www.activision.com/games/doom/main.asp



Bardzo ładna strona, tylko... prawie nic na niej nie ma. Oprócz kilku screenów z gry nie znajdziesz kompletnie nic ciekawego.

Doom — 6

FPP / id Software

Cena: 199 zł — PC — GBC — GBA

Multi: ✓ — PSX — PS2 — GBA

Wymagania sprzętowe: GameBoy Advance, zalecany Battery Pack

Grafika 6 — Dźwięk 5 — Frajda 6

(+) Legendarny DOOM w kieszonkowym wydaniu. Co tu dużo gadać – po prostu wymiata!

(–) Ta gra w zasadzie nie ma minusów...

Od pierwszej do ostatniej chwili grania DOOM będzie ci sprawiał gigantyczną frajdę. Wart każdego zainwestowanego grosza.

Tekst: Piotr „Frogger" Moskal

Seria RAINBOW SIX opuszcza nas definitywnie. Na szczęście, w zupełnie niecodziennym stylu...

Tom Clancy's
RAINBOW SIX

ROGUE SPEAR
Civilian Chaos



Finałowa scena: jednoręki saper tym razem nie dał rady rozbroić ładunku...



W trybie multiplayer jest możliwość gry w tzw. "chowanego" z terrorystami

Stało się! Znana i ceniona seria RAINBOW SIX / ROGUE SPEAR zostaje oficjalnie zakończona – taką oto informację otrzymaliśmy prosto z biura firmy Red Storm Entertainent wraz z egzemplarzem ostatniego oficjalnego dodatku do gry, czyli CIVILIAN CHAOS. Muszę przyznać, że długo wahaliśmy się przed opublikowaniem tej recenzji. Dlaczego?

Trzeba wiedzieć, że jest CIVILIAN CHAOS grą niecodzienną – oto tytuł, który wprawił w osłupienie całą branżę. Omawiany tu program to tzw. stand alone add-on, co w praktyce oznacza, iż podstawowa wersja RAINBOW SIX nie jest potrzebna, aby w CC zagrać. Jest to – swoją drogą – bardzo dobry przykład szacunku firmy Red Storm wobec swoich klientów.

Zwłaszcza że CIVILIAN CHAOS może wywołać u obeznanego z serią RS użytkownika pewną konsternację. Jak bowiem dowiadujemy się z introdukcji (skądinąd – świetnie wyreżyserowanej), dotychczasowy skład Rainbow Six... ginie podczas ostatniej misji w Bogocie. To jednak tylko chwilowy triumf międzynarodowego terroryzmu, zaś dowództwo grupy decyduje się na dość karkołomny krok – do Rainbow Six zostają zwerbowani członkowie rodzin poległych, by w imię szczytnych ideałów kontynuować ich dzieło.

Nim będziesz mógł przystąpić do poważniejszych misji, będziesz musiał przeprowadzić nowych podopiecznych przez długotrwały kurs treningowy. Musisz pamiętać, że „ci nowi" nie są wcale doskonale wyćwiczonymi żołnierzami, a zwykłymi cywilami, których pewnych rzeczy trzeba dopiero nauczyć. Wśród nowych rekrutów ujrzysz doprawdy imponujący przekrój przez społeczeństwo – jest, oczywiście, kilku wystrzyżonych do gołej głowy młodzieńców z siłowni, student muzykologii, robotnik budowlany oraz... weteran działań w Tadżykistanie, który ma, niestety, taką przypadłość, że podczas ostatnich działań wojennych stracił w 90% słuch oraz... prawą rękę. Jest jednak najlepszym saperem, jakiego podczas gry możesz mieć w swoim składzie.

Być może brzmi to wszystko niedorzecznie i zastanawiasz się teraz, co ja bredzę, ale CIVILIAN CHAOS ma swoje drugie, jakże dramatyczne, dno. To raczej groteskowe zbiegowisko nowych żołnierzy oddziałów Rainbow Six potraktować bowiem należy nie tylko jako „puszczenie oka" do fanów serii, a raczej – jako kolejne duże wyzwanie. Wiszący w sali odpraw transparent o treści „Where there is a will, there is a way" (w wolnym tłumaczeniu: „chcieć to móc") sygnalizuje to dość wyraźnie.

Na CIVILIAN CHAOS składa się 16 misji treningowych, 10 pełnoprawnych zadań oraz – co stanowi bodaj najsłabszą część gry – 4 mapki do gry sieciowej. Pewnego rodzaju novum stanowi mnogość przerywników filmowych FMV, gdyż dotychczasowe odsłony serii przyzwyczaiły nas w tej kwestii do ascezy. Dodatkowo, w pudełku z grą ma się znaleźć pamiątkowy kubek z charakterystycznym logo RAINBOW SIX – gry, którą żegnamy z żalem, ale i szacunkiem.



Największe emocje budzą jednak, jak zwykle, pojedynki wewnątrz budynków

http://www.redstorm.com/civilian_chaos/



Od dłuższego czasu strona jest w przygotowaniu. Autorzy zapowiadają jednak, że będzie niezwykle ciekawa.

Rogue Spear: Civilian Chaos — 4

Taktyczna / Red Storm / Ploft-it

Cena: 49.90 zł | PC | GBC | GBA
Multi: ✓ | PSX | PS2 | XB

Wymagania sprzętowe:
Pentium 450, 128 MB RAM, Direct 3D

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

\+ Wywrócenie idei RAINBOW SIX na lewą stronę, nowe postacie, liczne poprawki

− Wywrócenie idei RAINBOW SIX na lewą stronę, brak znanych postaci, nowe błędy

CIVILIAN CHAOS wyróżnia się tym, że jest absolutnie czymś innym, niż co, to zapowiadane było przez ostatnie pół roku

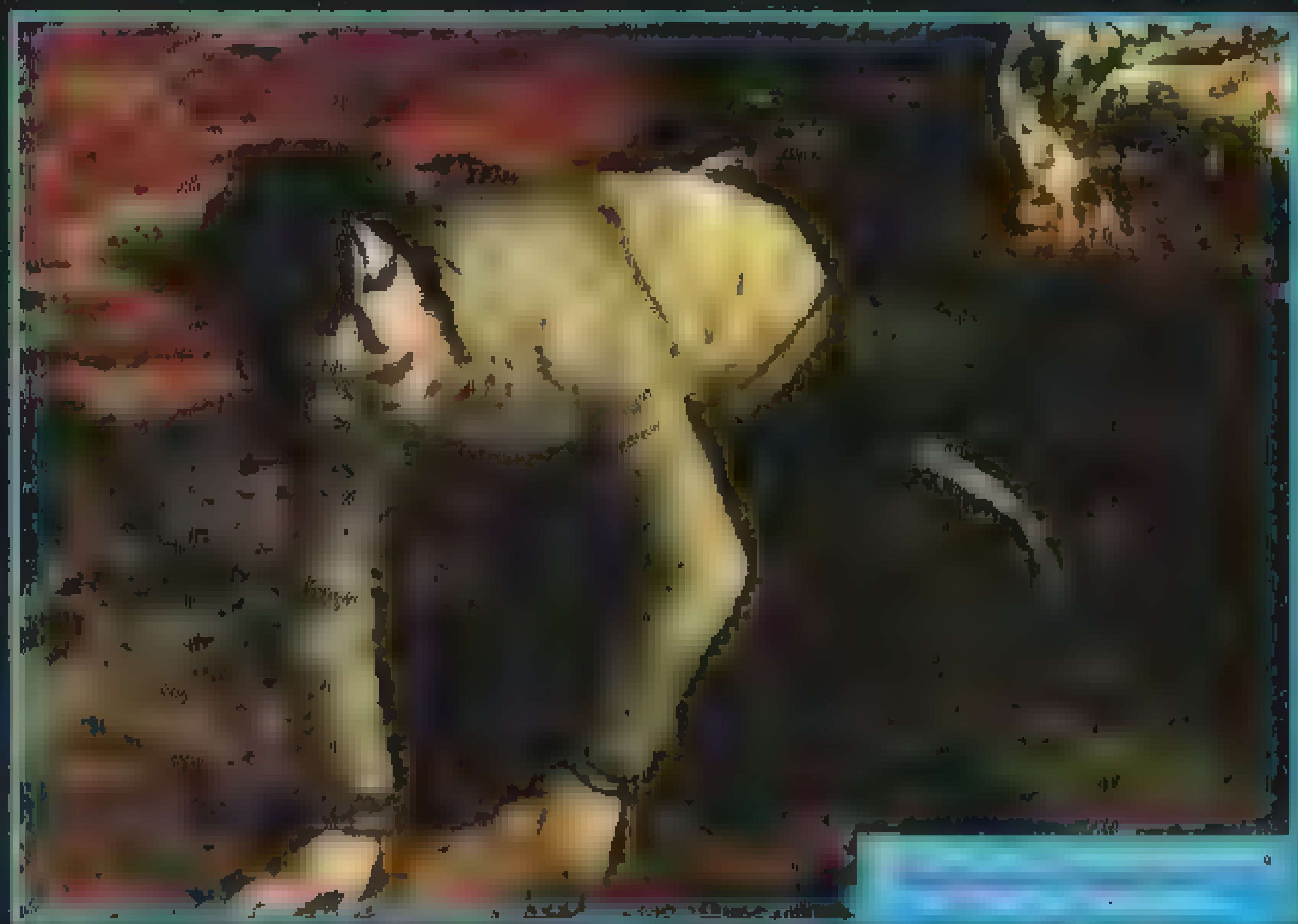
Tekst: Anomalie Anzelma

„W bezsenne noce widzę miasteczko Silent Hill. Obiecałeś, że zabierzesz mnie tam pewnego dnia ale nigdy tego nie zrobiłeś. Jestem teraz samotna w naszym „wyjątkowym miejscu". Czekam na ciebie..."

SILENT HILL 2

Nazywam się James Sunderland. Dostałem list, a w rubryce nadawca widniało imię Mary. To imię mojej żony. Niemożliwe! Nieboszczka nie może pisać listów. Ona umarła trzy lata temu z powodu tej przeklętej choroby. Więc dlaczego jej szukam? Nasze „wyjątkowe miejsce"? Co miała na myśli? Całe to miasto było naszym wyjątkowym miejscem. Czy miała na myśli park przy jeziorze? Spędzaliśmy tam całe dnie tylko we dwoje, patrząc na wodę. Czy Mary naprawdę może tam być? Czy naprawdę żyje i czeka na mnie?

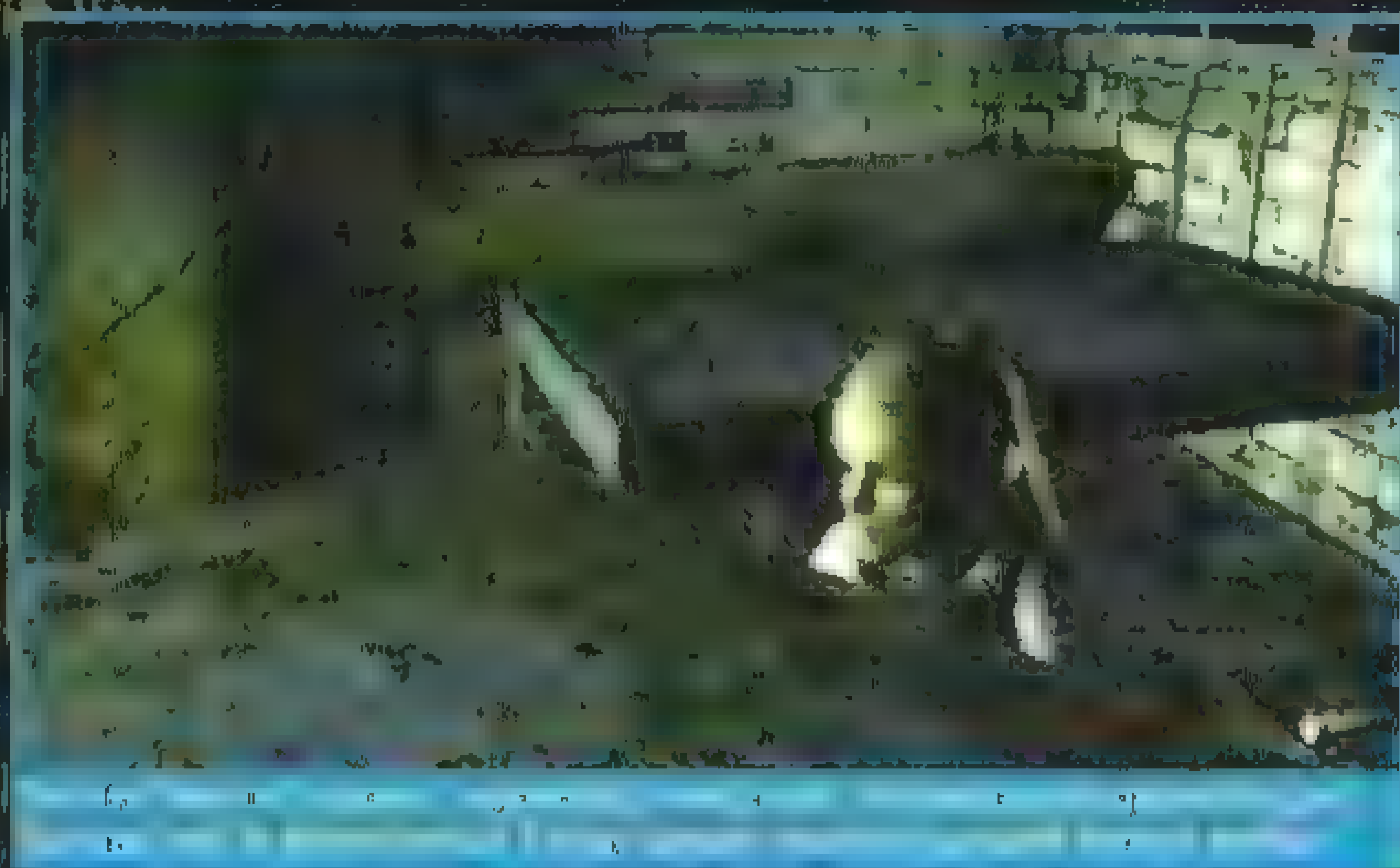
SILENT HILL na PSOne ukazał się w 1999 roku i bardzo szybko podbił serca graczy na całym świecie. Była to pierwsza poważna próba detronizacji królującej wtedy serii RESIDENT EVIL. Próba udana, choć krótkotrwała. Na kontynuację tej trójwymiarowej przygody z rodziny Survival Horror przyszło bowiem czekać trzy lata. Czy było warto?



W grze wcielisz się w postać Jamesa Sunderlanda, typowego Amerykanina z nietypową przeszłością (którą po części odkryjesz w trakcie gry) i jeszcze bardziej niecodzienną przyszłością... Po otrzymaniu tajemniczego listu od zmarłej żony, wyruszasz do Silent Hill, aby dowiedzieć się, co się dzieje. Sytuacja szybko się komplikuje, gdy na swojej drodze bohater spotyka pierwszą istotę o wrogich zamiarach, która bynajmniej nie jest przedstawicielem homo sapiens ani nie przypomina żadnego znanego zwierzęcia...

Granie w SH2 sprowadza się do kilku czynności, takich jak błądzenie po otwartych przestrzeniach miasta, wszelkiego rodzaju lokalach jak szpitale, muzea, więzienia, hotele, rozwiązywania ciekawych zagadek o raczej średnim poziomie trudności oraz walce z dziesiątkami stworów z piekła rodem. Klasyka pełną gębą.

Graficznie gra prezentuje się dość dobrze. Środowisko, w którym się poruszasz, zostało dopracowane, choć miejscami przydałoby się nieco więcej de-



tali. Gdy znajdujesz się na otwartej przestrzeni, przez cały czas poruszasz się we mgle, której zadanie z jednej strony z pewnością polega na tuszowaniu pewnych wizualnych niedoskonałości programu, z drugiej zaś – tworzeniu niesamowicie psychodelicznego klimatu, żywcem wydartego z horrorów klasy B. Oprawa graficzna nie poraża jednak swoją jakością i nie można tego usprawiedliwiać ograniczonymi możliwościami konsoli, gdyż niektóre konkurencyjne produkty, takie jak np. RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X prezentują się znacznie lepiej. Ogólnie jednak jest nieźle, choć przyznaję, że oczekiwałem nieco większego skoku jakościowego od czasu pierwszej części tytułu.

Ścieżka dźwiękowa może nawet zrównoważoną osobę przyprawić o zawał serca lub, co najmniej, gęsią skórkę. Wrzaski, mruczenia, warczenia, strzały, echo, kapanie wody w podziemnych korytarzach – to wszystko najzwyczajniej w świecie sprawia, że boisz się grać przy zgaszonym świetle, choć dopiero wtedy można otrzymać ... najlepszy nastrój ... i zobaczyć ... najciekawsze efekty. Do kompletu nieludzkich dźwięków dochodzi doskonała – jak na japońską produkcję przystało – muzyka, która niestety pojawia się zbyt rzadko, choć nie da się ukryć, że w bardzo dobrych momentach. Aby jednak uzyskać te wszystkie „przerażające" wrażenia słuchowe, trzeba spełnić jeden warunek – nie grać wcześniej w pierwszą część SILENT HILL. Dlaczego? Ponieważ wszystko to już było.

W SILENT HILL 2 grało mi się naprawdę bardzo przyjemnie, choć szczerze mówiąc spodziewałem się czegoś lepszego. Dobrym rozwiązaniem są trzy poziomy trudności, które wybierasz na początku gry: oddzielnie dla akcji, odzielnie dla zagadek. Nie polecam nikomu ustawiania żadnej z opcji na poziom niższy niż NORMAL.

Skoro już o zagadkach mowa, to jest ich w sam raz, choć uważam, że zbyt łatwo je rozwiązać, przynajmniej fanatykom przygodówek. Walka też nie stanowi zbyt wielkiego wyzwania dla wprawnego gracza. To, co jest chyba najtrudniejsze w całym SILENT HILL 2, to koszmar błądzenia. Godziny bieganiny po mieście i przeczesywania budynków mogą wydać się nieco nużące. Fabuła SH2 jest pogmatwana i czasem ciężko się połapać, o co chodzi, lecz wydaje się, że to zabieg celowy. Choć żadne z czterech dostępnych w grze zakończeń (to, które ujrzysz, zależy od sposobu gry) nie wyjaśnia zagadki, to są one naprawdę satysfakcjonujące. Scenariusz podobał mi się, choć irytujące było to, że zdarzały się półgodzinne przestoje, w których nie działo się nic, co popychałoby akcję naprzód. Natomiast gdy dokonasz czegoś wielkiego, twoim działaniom będzie towarzyszyć ciekawa sekwencja filmowa. Byłoby miło, gdyby trwała ona nieco dłużej, bo miejsca na DVD z pewnością zostało jeszcze wiele.

W sumie SILENT HILL 2 to naprawdę dobra gra, choć polecałbym ją raczej zagorzałym fanom gatunku Survival Horror lub zakręconych przygodówek z dreszczykiem. Wszystko to pod jednym warunkiem: niezbędna jest dosyć dobra znajomość języka obcego (angielski, francuski, hiszpański, niemiecki, włoski lub... japoński), bo tylko w tych językach można włączyć napisy na dole ekranu. Wszelkie dialogi prowadzone są jedynie po angielsku. Bez jego znajomości można wprawdzie ukończyć grę, ale przyjemność z tego niewielka. Jeśli więc nie jesteś poliglotą i nie wiesz, czy poradzisz sobie z rozumieniem tekstów, najlepiej wcześniej zapoznaj się z tytułem, grając chociaż kilkadziesiąt minut np. u kolegi.


Ach ta mgła. Aż ciarki przechodzą po plecach


mieszkałe. Mimo to ulice świecą pustkami

http://www.silenthill2.de

SILENT HILL 2

Na stronie znajdziesz charakterystykę postaci, opis historii, pakiet screenów i tapety. Niestety witryna długo się ładuje.

Silent Hill 2 — 4-

TPP / Konami / sklep Ultima

Cena: 249 zł — PC / GBC / GBA
Nuki: — PSX / PS2 / DC

Wykorzystuje: Memory Card, DualShock 2

Grafika 4 — Dźwięk 4 — Frajda 4

+ Ciekawa fabuła, fajne filmowe przerywniki, dobrze dobrana muzyka i niezła grafika.

– Skomplikowane poruszanie się w terenie, raczej dla wielkich miłośników gatunku.

SILENT HILL 2 to solidna pozycja, ale nie wywołuje już takich emocji jak pierwsza część. Czasy się zmieniły...

Tekst: Marek Lenarcik

ECCO THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE FUTURE

Czapki z głów na cześć twórców tej gry! Dlaczego? Za oryginalność...

A oto próbka efektów specjalnych

Delfin Ecco porusza się jak żywy. Miejscami gra przypomina programy na Discovery

W szczegóły historyjki tworzącej tło gry litościwie nie będę wnikał, ma się bowiem nijak do tego, co dzieje się na ekranie przez większość czasu. Musisz wiedzieć, że w aferę zamieszani są (jak to zwykle bywa) źli kosmici, zaś zadaniem głównego bohatera jest (niemożliwe...) uratowanie świata przed zagładą. **Pomijając dodany na siłę wątek kosmiczno-spiskowy, ECCO THE DOLPHIN można z braku lepszych określeń nazwać symulatorem delfina.**

Gra podzielona została na etapy, zaś w każdym z nich masz do wykonania szereg zadań. Na przykład pokonać rekiny, odnaleźć zagubione dziecko wieloryba bądź odszukać jakiś przedmiot. **W miarę pokonywania przeciwności losu Ecco zdobywa nowe zdolności, między innymi umiejętność „rozmowy" z różnymi stworzeniami zamieszkującymi morską toń.** Przydaje się to bardzo podczas przygód – jeśli na przykład musisz przepłynąć ciemnym tunelem, możesz poprosić o pomoc ławicę rybek świecących w ciemnościach, by oświetliły ci drogę. Werbować możesz również żółwie morskie, a potem również inne głębinowe kreatury.

Nie da się jednak ukryć, że dużą większość dryfujących tu i tam ryb Ecco traktuje jak pływający bufet. Różnią się one wartością odżywczą, niektóre zaś są, niestety, trujące.

Twoimi przeciwnikami będą głównie rekiny (w różnych odmianach – od zwykłych, poprzez rekiny „młoty", aż do olbrzymich żarłaczy ludojadów). Na twojej drodze staną również gigantyczne węgorze, ośmiornice i inne tałałajstwo, które aż prosi się o spacyfikowanie. Na końcu zapewne czeka wielki, morski mega-kosmita, ale to musisz sprawdzić już sam. Ecco to bardzo sympatyczna gra, relaksująca i – przede wszystkim – inna niż wszystkie.

Ecco the Dolphin — **5**
Action / Sony
Cena: 199 zł | PC | GBC | GBA
Multi: ✗ | PSX | PS2 | DC
Wymagania sprzętowe: Dual Shock 2, Memory Card 8 MB
Grafika 6 | Dźwięk 4 | Frajda 5
(+) Śliczna grafika, oryginalny pomysł, rewelacyjna animacja delfina Ecco i jego podwodnych kumpli
(−) Graczom przyzwyczajonym do przeładowanych akcją strzelanin Ecco może wydać się nudny
Bardzo nietypowa gra, niezwykle ładnie wykonana. Jeżeli jesteś miłośnikiem ryb i masz akwarium, zakochasz się w Ecco

Tekst: Piotr „Frogger" Mośkal

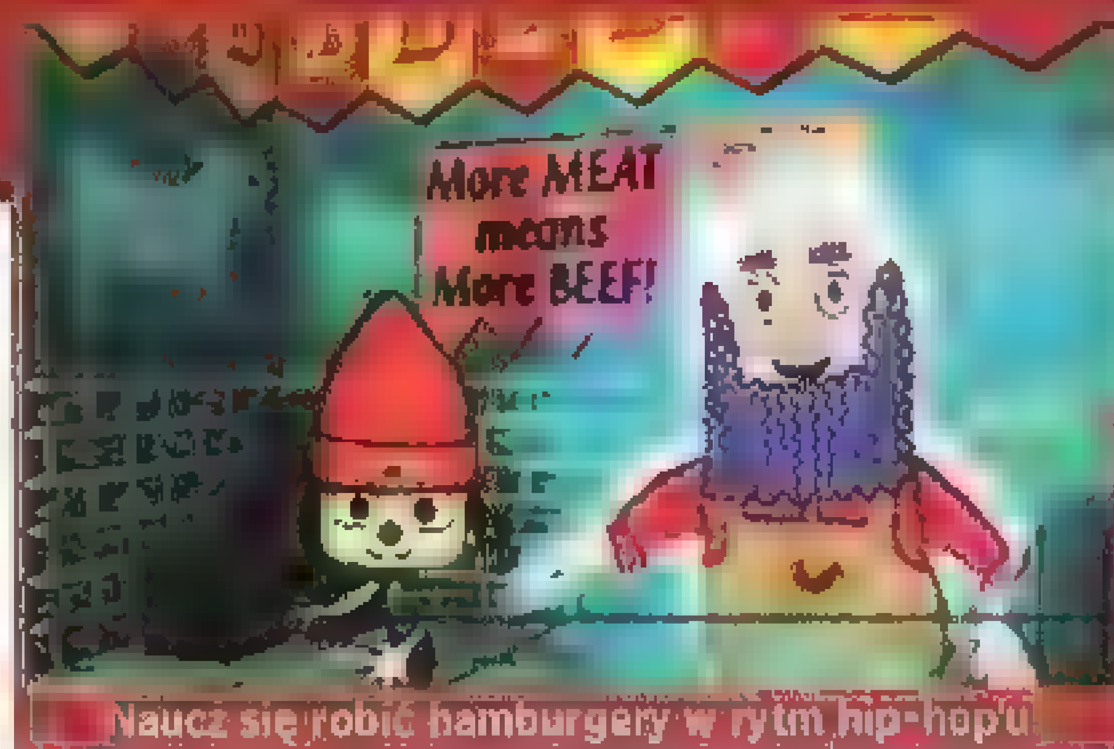


Największy rapper wszechświata wraca w świetnej formie

Rapujący pies Parappa, zamieszkujący Parappa City, wpadł w straszne tarapaty. Wszystko zaczęło się, gdy wygrał w jednym z telewizyjnych konkursów... dożywotni zapas spaghetti! Nie sądził, że makaron przeje mu się tak szybko, a on sam na jego widok będzie się... hmm, bardzo źle czuł. **W przypływie kluskowstrętu Parappa wybrał się wraz z przyjacielem do fast-foodu, aby nieco urozmaicić swoje menu soczystym hamburgerem.** Jakiego doznał szoku, gdy na jego oczach całe jedzenie w jadłodajni zamieniło się w spaghetti! Dosłownie nigdzie nie można było zjeść niczego innego! Produkty mączne opanowały świat! Jak na superbohatera gry komputerowej przystało, Parappa postanowił zapobiec kluskowej apokalipsie i wziąć sprawy w swoje ręce. Zaciągnął się nawet do sił specjalnych, mających na celu nawrócenie zwolenników włoskiego przysmaku na właściwą drogę. Jedyny znany mi hip-hopowy pies różni się od pospolitych herosów tym, że do eksterminacji Zła używa rymów, a nie przemocy.

Muzyczna przygoda z Parappą wypełniona jest dobrą muzyką i pozytywnymi wibracjami. Cała zabawa polega na naciskaniu odpowiednich przycisków na joypadzie w rytm muzyki. Parappa zwykle śpiewa w duecie, powtarzając sekwencję swojego kompana. Wiele nie skłamię, twierdząc, że tytuł posiada jedną z najwspanialszych ścieżek dźwiękowych w historii gier wideo. Istnieje wiele produkcji muzycznych na wszelkie konsole, ale styl, w jakim stworzona została seria o rapowym psie, przebija je wszystkie!

Sama gra niesie dawkę walorów edukacyjnych. PARAPPA THE RAPPER 2 byłby świetnym materiałem na lekcje muzyki! Póki co, rymujący pies to obowiązkową pozycją na półce każdego gracza lubiącego dobry hip-hop (i nie tylko).



Naucz się robić hamburgery w rytm hip-hop'u


Naciskaj odpowiednie przyciski na joypadzie i rapuj razem z Parappą



Parappa The Rapper 2 — **5+**
Muzyczna / The NaNaOn-Sha / Sony Polska
Cena: 199 zł | PC | GBC | GBA
Multi: ✓ | PSX | PS2 | DC
Wymagania sprzętowe: Memory Card, Dual Shock 2
Grafika 4 | Dźwięk 6 | Frajda 6
(+) Świetna, fenomenalna muzyka i megadawka grywalności. Prawdziwa gratka.
(−) Na dalszych poziomach jest ciężko... jeśli nie masz wyczucia rytmu oczywiście :)
Jeśli twoja impreza urodzinowa jakoś nie może się rozkręcić, podłącz konsolę do zestawu stereo, odpal grę, podłącz dwa pady i... wio!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Wybierz procesor dla siebie

Procesor, czyli inaczej CPU, (ang. Central Processing Unit) to bez wątpienia najważniejsza część peceta. Bez niego komputer jest martwy jak głaz i stanowi tylko kupę złomu

Procesor składa się z milionów tranzystorów upakowanych na niewielkim kawałku krzemu. A krzem to nic innego jak zwykły piasek. Jednak nie jest to taki piasek, jaki możesz znaleźć w piaskownicy koło domu. Krzem wykorzystywany do produkcji procesorów jest superczysty, a proces czyszczenia i drążenia w nim specjalnych ścieżek bardzo skomplikowany. Mimo że procesory wyglądają niepozornie, to zasady ich działania i budowy są tak złożone, że nie wystarczyłoby całego Clicka na wyjaśnienie wszystkich zawiłości. Współczesne procesory to na pewno najbardziej skomplikowane urządzenia na Ziemi. Jednak kiedy wybierasz się do sklepu, wcale nie musisz się orientować jak działa ani jak powstaje procesor. Wystarczy, że przeczytasz ten artykuł, a z pewnością dowiesz się, który produkt będzie dla ciebie najlepszy w zależności od tego, co najczęściej robisz na komputerze oraz jakie są twoje możliwości finansowe.

Jak porównywać parametry?

Podstawowym parametrem, mierzącym wydajność procesorów, jest ilość operacji, jakie mogą wykonać w ciągu sekundy (tzw. częstotliwość zegara). W dzisiejszych procesorach wielkości te sięgają miliardów i podawane są w jednostkach zwanych gigahercami (GHz) lub megahercami (Mhz). Procesor oznaczony symbolem 2 GHz (2000 Mhz) potrafi wykonać aż dwa miliardy operacji na sekundę. Jednak nie tylko szybkość stanowi o ogólnej wydajności procesora. Ma na to wpływ również jego budowa. Nie będziemy się tu zbytnio zagłębiać w zawiłości konstrukcyjne. Warto jednak wiedzieć, że różnice w wydajności urządzeń, taktowanych zegarem o takiej samej częstotliwości, mogą dochodzić nawet do kilkunastu procent. Istotne jest również zwrócenie uwagi nie tylko na nazwę procesora, lecz również na jego oznaczenie. Procesory Pentium 4, oznaczone jako Willamette oraz Northwood, różnią się znacznie. Ten ostatni jest nowszy i wydajniejszy. Pełne zestawienie oznaczeń znajdziesz w tabeli. Na polskim rynku procesorów do popularnych komputerów domowych królują dwie firmy – Intel oraz AMD. Bardzo małymi kroczkami do dwóch gigantów zbliża się znany producent chipsetów do płyt głównych – VIA. Mimo że ta ostatnia firma ma na razie bardzo mały udział w rynku procesorów, to warto pamiętać, że ona również produkuje nowoczesne układy, które być może w przyszłości odegrają znaczącą rolę.

Co u Intela?

Firma Intel ma największy udział w polskim rynku – procesory tej firmy kupują głównie duże korporacje. Wśród układów do komputerów domowych przewaga Intela nie jest już tak wyraźna. Dzieje się tak, gdyż procesory tej firmy są droższe niż produkty konkurencji o tej samej wydajności.

Flagowym produktem Intela są procesory Pentium. Ich historia zaczęła się dość niechlubnie, ponieważ pierwsze urządzenia z tej serii okazały się wadliwe. Kilka lat temu firma musiała wymienić całą serię swoich produktów. Później poszło już znacznie lepiej. Kolejne procesory z tej serii były coraz szybsze i prawie bezbłędne. Swego czasu na rynku procesorów Pentium nie miał rywali. Jeszcze dziś można zbudować za pomocą prymitywnego Pentium 1 całkiem przyzwoitą „inteligentną maszynę do pisania". Kolejna odsłona to nie całkiem udany Pentium Pro, który bardzo szybko zastąpiono znacznie doskonalszym Pentium II, a następnie Pentium III. Te ostatnie, mimo że ich produkcja właśnie się zakończyła, są jeszcze bardzo wydajne a najnowsze modele, taktowane zegarem 1,26 Ghz, to urządzenia godne uwagi. Tańszą wersję Pentium III stanowią Celerony, które niewiele różnią się pod względem konstrukcji od swojego silniejszego odpowiednika.

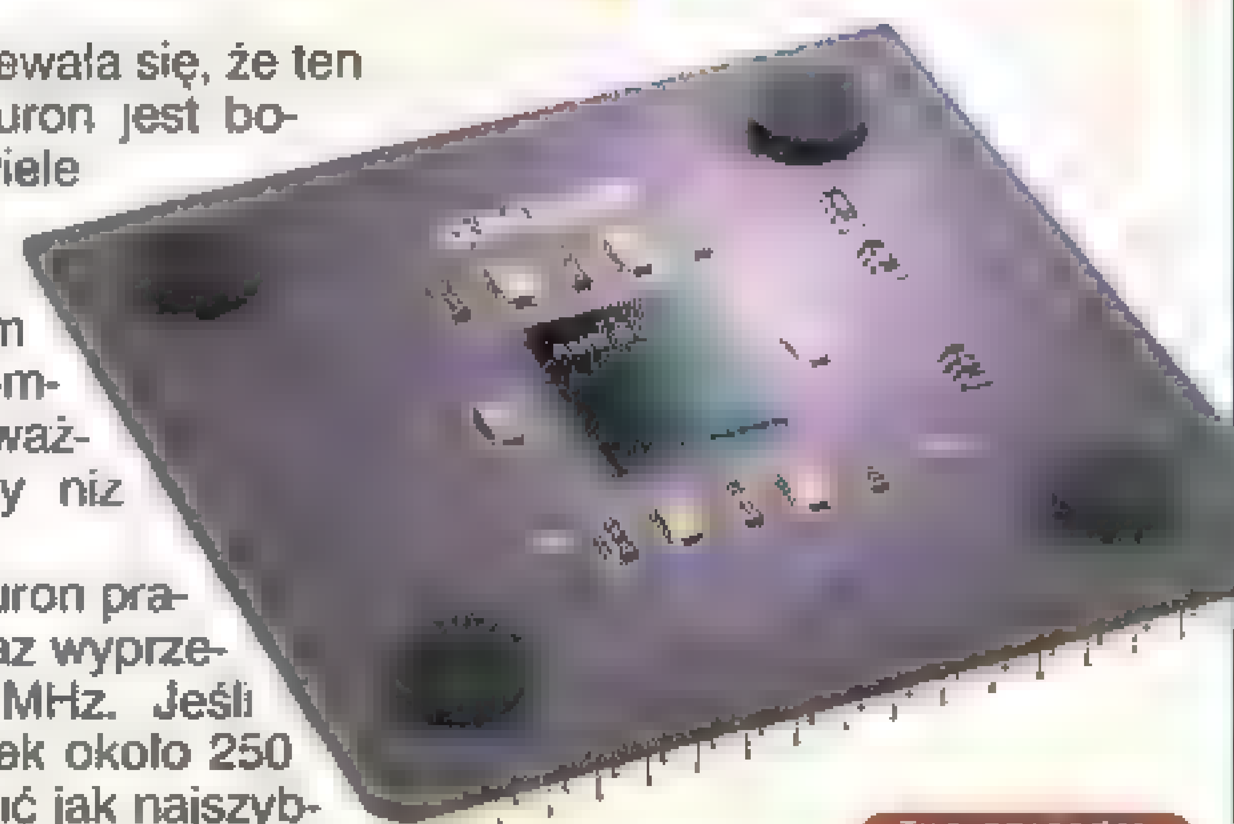
Najnowszymi modelami z rodziny Pentium są procesory oznaczone symbolem 4. Są to gruntownie przebudowane układy, charakteryzujące się zupełnie nową i bardziej wydajną architekturą. Niestety, ich cena nie należy do najmniejszych. Jak na razie Intel nie wyprodukował taniej odmiany P4 (odpowiednika Celerona), która byłaby przeznaczona dla mniej zamożnych.

AMD Duron

Wydajny i uniwersalny

CLICK! POLECA





Chyba nawet sama firma AMD nie spodziewała się, że ten układ zdobędzie taką popularność! Duron jest bowiem procesorem łączącym w sobie wiele pozytywnych cech, z których jedną z najważniejszych jest... umiarkowana cena. Poza tym, kości te są naprawdę wydajne i z powodzeniem można przy ich użyciu zbudować zarówno komputer do domu (czyli gier), jak i do pracy. Co ważniejsze, taki zestaw będzie znacznie tańszy niż podobny, oparty o procesory Intela.

Aktualnie w sprzedaży znajdują się układy Duron pracujące z szybkością 1.0, 1.1, 1.2 i 1.3 GHz oraz wyprzedawane z magazynów AMD modele 950 MHz. Jeśli chcesz kupić Durona, przygotuj się na wydatek około 250 do 350 złotych. Pamiętaj jednak, że warto kupić jak najszybszy model tego układu wraz z odpowiednią płytą, która później bez problemów przyjmie Athlona.

Socket A

AMD Athlon

Groźny konkurent Intela

CLICK! POLECA





Odpowiedzią AMD na Pentium 4 Intela miał być procesor Athlon. Już przed swoją oficjalną premierą pojawiły się pogłoski, że nowy układ jest nawet szybszy niż swój konkurent. Jak sprawa wygląda naprawdę? Cóż, w wielu zastosowaniach Athlon jest faktycznie szybszy niż Pentium 4, w innych wyraźnie mu ustępuje. Na pewno jest on tańszy od produktów Intela.

AMD obecnie produkuje kilka odmian Athlona. W sklepach możesz znaleźć modele z szyną FSB 266MHz – 1.4, 1.33, 1.2, 1.13, i 1.0 GHz oraz 1.4, 1.3, 1.2, 1.1 i 1 GHz z szyną 200 MHz. Najtańszy kosztuje ok. 500 zł.

Socket A

AMD Athlon XP

Nowa konstrukcja Athlona





Nie ma rzeczy doskonałych, tak więc i AMD stwierdził, że może ulepszyć swoje procesory. Tak powstała rodzina Athlon XP, w której zmieniono konstrukcję układu i wprowadzono nowe, ciekawiej brzmiące nazwy układów. AMD oferuje obecnie następujące modele AthlonaXP: 2000+ (1.67 GHz), 1900+ (1.60 GHz), 1800+ (1.533GHz), 1700+ (1.47GHz) i 1600+ (1.40GHz). Po co to całe zamieszanie z nazwami? Otóż według AMD, nowy Athlon 2000+ jest równie szybki jak... P4 2 GHz, mimo że ma wolniejszy zegar.

Socket A

OEM czy BOX?

Intel sprzedaje swoje produkty w dwóch wersjach. Pierwsza, BOX, popularnie zwana jest „pudełkową". Procesor w tej wersji ma dołączony oryginalny wentylator, instrukcję obsługi i jest zapakowany w śliczne pudełeczko. Druga wersja, to OEM (ang. Orginal Equipment Manufacturer). Procesor kupiony w tej wersji pod względem technicznym jest dokładnie taki sam, ale nie ma wiatraczka i pudełka. Kosztuje za to mniej niż urządzenie w wersji BOX. Jeśli nie zamierzasz podkręcać (patrz niżej) swojego procesora, możesz zdecydować się na BOX. Jeśli natomiast myślisz o przyspieszeniu swojego procesora, to warto zaopatrzyć się w wersję OEM. Będziesz mógł dokupić do niej specjalny wentylatorek.

Co w AMD?

AMD (ang. Advanced Micro Devices) to amerykańska firma, która oprócz procesorów produkuje również inne układy scalone. Firma ta to największy konkurent Intela i od wielu lat współzawodniczy z nim o prymat na rynku.

AMD rozpoczęła produkcję procesorów bardzo dawno, lecz dopiero układy oznaczone symbolem K5 odniosły sukces. Procesory te miały być konkurencją dla Pentium, jednak nie zdobyły zaufania użytkowników komputerów, podobnie zresztą jak szeroko reklamowane K6 i K7. Renesans AMD przypadł dopiero po wprowadzeniu do sprzedaży Athlona oraz Durona. Ten pierwszy jest odpowiedzią na Pentium III i 4, natomiast Duron jest bardzo tanim i wydajnym procesorem, który walczy o pozycję na rynku razem z Celeronem.

Sztuczki z oznaczeniami

Najnowsze procesory AMD odstają pod względem nominalnej prędkości od konkurentów z Intela. Jednak pod względem wydajności są to produkty porównywalne. Dlatego właśnie firma postanowiła wprowadzić inne oznaczanie dla swoich procesorów. Najnowsze Athlony nie są oznaczane rzeczywistą szybkością zegara. W praktyce wygląda to następująco: AMD Athlon, taktowany zegarem 1670 Mhz, sprzedawany jest jako Athlon 1900+, co oznacza, że procesor ten, mimo mniejszej prędkości, uzyskuje takie same wyniki jak procesor Pentium 4, taktowany zegarem 1900 Mhz. W ten sprytny sposób firma AMD nadal utrzymuje się w czołówce i nie daje zbytnio odskoczyć swojemu konkurentowi, który sprzedaje już procesory z zegarem taktowanym prędkością 2200 Mhz.

Kolejny chwyt marketingowy to oznaczenie najnowszego Athlona, który zyskał dopisek XP, jednoznacznie kojarzący się z systemem operacyjnym firmy Microsoft. Jednak skrót XP w przypadku AMD nie oznacza eXPerince (ang. „doświadczenie") tylko eXtreme Performance (ang „nadzwyczajna wydajność").

Może jednak VIA

Procesory VIA, oznaczane symbolami C3, wypadają zdecydowanie najsłabiej w testach wydajności. Zaletą tych procesorów jest to, że podczas pracy wytwarzają mało ciepła, dzięki czemu nie potrzebują specjalnych wiatraków – wystarczy radiator odprowadzający ciepło. Brak wiatraka ma wpływ na głośność pracy całego zestawu – komputer z VIA to idealne narzędzie do pracy w nocy... Jeśli głośność komputera nie jest dla ciebie problemem, możesz zapomnieć, że procesory VIA C3 w ogóle istnieją.



OK, ale co mam wybrać?

Odpowiedź na to pytanie [illegible] Ogólnie można stwierdzić, że Intel produkuje procesory wydajne, solidnie wykonane [illegible] wydajność i solidność [illegible] słono płacić. Ponadto Intel ma już ugruntowaną pozycję - jest firmą bardzo [illegible] Natomiast AMD produkuje [illegible] procesory [illegible] odbija się to na solidności wykonania [illegible] nie, nic złego nie powinno się stać.

Żeby ułatwić ci wybór, sporządziliśmy [illegible] zestawienie. Mam nadzieję, że rozwieje on większość twoich wątpliwości.

Intel CELERON

Konstrukcja Celerona jest już troszeczkę przestarzała, chociaż nie jest to jeszcze zabytek. Najszybsze procesory z tej serii są doskonałą propozycją dla osób, które mają starsze procesory tego typu i chcą niewielkim kosztem unowocześnić swój zestaw (oczywiście, jeśli płyta główna na to pozwala). Jeśli przymierzasz się do zakupu nowego komputera, Celeron nie będzie najlepszym wyborem, chyba że nie jesteś namiętnym graczem i cenisz sobie stabilność systemu.

ZALETY
+ stosunkowo przystępna cena
+ łatwy do podkręcania
+ solidna i trwała obudowa

WADY
- niezbyt nowa konstrukcja
- nie będzie możliwości przyszłej rozbudowy zestawu (chyba że wymieni się płytę główną)
- brak obsługi pamięci DDR

Intel PENTIUM III

To już ostatnie chwile obecności tego układu na rynku. Jest to dobra i wydajna konstrukcja, ale raczej nie opłaca się kupować nowego komputera, zbudowanego na bazie tego procesora. Podobnie jak w przypadku Celerona, szybkie Pentium III polecane jest posiadaczom podobnego procesora, którzy chcą niewielkim kosztem unowocześnić zestaw. Z Pentium III będą zadowoleni użytkownicy wszelkich programów do obróbki grafiki, a zwłaszcza Adobe Photoshopa, ponieważ producenci zoptymalizowali go pod kątem tego procesora.

ZALETY
+ niezła wydajność, zwłaszcza w aplikacjach graficznych
+ łatwy do podkręcania
+ solidna i trwała obudowa

WADY
- procesor wycofany już z produkcji, a co za tym idzie, nie będzie możliwości wymiany na szybszy model
- brak obsługi pamięci DDR Ram

Intel PENTIUM 4

Bardzo dobra i nowoczesna konstrukcja. Jedyną wadą tego procesora jest cena. Na pocieszenie można tylko dodać, że ceny procesorów systematycznie spadają i za jakiś czas, to co dziś kosztuje kilka tysięcy, za kilka miesięcy będzie można zdobyć za kilkaset złotych. Warto poczekać.

ZALETY
+ doskonała wydajność
+ stabilna praca

WADY
- cena i jeszcze raz cena

AMD DURON

Te procesory cieszą się u nas bardzo dużą popularnością i słusznie. Są one bardzo tanie i wydajne. Pod względem osiągów są porównywalne z Celeronami, taktowanymi takimi samymi zegarami. Durony znakomicie sprawdzają się w grach. Jednak podczas bardziej zaawansowanych prac, na przykład przy obróbce obiektów trójwymiarowych w programach typu AutoCAD, nie dają sobie już rady. Durony to znakomite procesory dla niezbyt wymagających użytkowników. Znakomite dla osób, które stawiają pierwsze kroki z komputerem. Profesjonaliści powinni poszukać jednak innego modelu.

ZALETY
+ dobra wydajność za niewielką cenę
+ łatwa rozbudowa: używają tego samego gniazda co Athlon
+ obsługa DDR

WADY
- niezbyt wydajne w poważniejszych zastosowaniach
- nie zawsze starannie wykonane, często się kruszą, na przykład podczas zakładania radiatora

AMD ATHLON, ATHLON XP

[illegible] bardzo wydajne procesory, porównywalne z Pentium 4. Na korzyść AMD przemawia przystępniejsza cena, chociaż w przypadku najszybszych Athlonów również jest ona wysoka. Athlony świetnie sprawdzają się zarówno w grach, jak i poważniejszych zadaniach. Jeśli chcesz budować mocną maszynę za rozsądną cenę, to Athlony są wręcz idealną propozycją.

ZALETY
+ niezła cena
+ bardzo dobra wydajność

WADY
- spora cena najszybszych układów
- podobnie jak Durony, Athlony podatne są na mechaniczne uszkodzenia

Czy twój PC jest już staruszkiem?

Jeśli twój pecet nie radzi sobie z nowymi grami, być może należy pomyśleć już o jego unowocześnieniu. W obecnej chwili standardem są procesory 600-900 Mhz. Jeśli twoja maszyna mieści się w tym przedziale, to jeszcze jakiś czas będziesz z niej zadowolony. Jeśli natomiast znacząco odstaje od normy, to bezwzględnie należy pomyśleć o wymianie procesora, a także innych elementów komputera. Ostatnią deską ratunku może być również podkręcenie procesora. To daje możliwość zwiększenia jego wydajności nawet o kilkanaście procent.

Podkręcanie

Zanim zabierzesz się za podkręcanie (ang. overclocking), to musimy cię przestrzec, że robisz to tylko i wyłącznie na własną odpowiedzialność i redakcja CLICKA nie ponosi żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody. A trzeba wiedzieć, że konsekwencje nieumiejętnego podkręcania mogą być bardzo poważne – do spalenia procesora lub innych części włącznie. Jednak jeśli będziesz rozsądnie zwiększał szybkość swojej maszyny, nie powinno stać się nic złego. No to do dzieła.

Wyróżniamy dwie metody zwiększania wydajności procesora, a co za tym idzie całego systemu. Pierwsza polega na zwiększaniu wartości mnożnika (prędkość procesora określa wielkość mnożnika razy częstotliwość pracy szyny systemowej FSB, czyli na przykład: 10 [mnożnik] x 100 Mhz [FSB] daje w sumie prędkość 1000 Mhz). Ta metoda jest bardzo skuteczna, jednak bardzo trudno znaleźć procesor, który nie miałby zablokowanej na stałe wartości mnożnika. Gdy nie można zwiększyć mnożnika, spróbuj zwiększyć prędkość FSB.

Wartość mnożnika oraz FSB możesz zwiększyć w BIOS-ie płyty głównej. Większość nowych płyt oferuje kilka wartości mnożnika oraz prędkości FSB. Zanim zaczniesz podkręcać, musisz dowiedzieć się, jaka jest domyślna wartość mnożnika oraz FSB dla twojego procesora. Możesz to odczytać przy wartościach podanych w opcji „Default". Następnie możesz zacząć powoli zwiększać wartość mnożnika, na przykład o 0.5 (nie więcej!). Jeśli po zapisaniu zmian i ponownym uruchomieniu komputera system stwierdzi, że nie może zmienić wartości mnożnika, musisz z powrotem wejść do BIOS-u i przywrócić pierwotną wartość. Teraz możesz spróbować zwiększać FSB (o 5 do 10 Mhz). Przy zmianie szybkości FSB musisz pamiętać o zmniejszeniu prędkości dla magistrali AGP i PCI. Jest to bardzo ważne, jeśli tego nie zrobisz, możesz łatwo spalić kartę graficzną. Gdy po zwiększeniu prędkości FSB i zmniejszeniu wartość dla PCI oraz AGP system działa stabilnie, to znaczy, że podkręcanie udało się. Jeśli natomiast komputer zacznie się zawieszać, musisz przywrócić wartości domyślne.

Intel Celeron II

Nowe szaty starego układu



Kilka lat temu prawdziwym przebojem stały się procesory Celeron firmy Intel. Stosunkowo tanie i wydajne, szybko zyskały uznanie użytkowników. Obecnie produkowana jest nowsza odmiana tych kości, oznaczona Celeron II, jednak potocznie nadal funkcjonuje określenie Celeron bez żadnych dodatków. Dla kogo przeznaczony jest ten procesor? Przede wszystkim dla mniej wymagających graczy, tzw. użytkowników domowych oraz osób chcących zmodernizować tanim kosztem komputer. Jeśli masz starszą płytę główną i chciałbyś bez problemów pobawić się oraz poszaleć w Internecie, Celeron jest propozycją dla ciebie.

Aktualnie możesz kupić Celerony pracujące z szybkością 850, 900, 1000, 1200 i 1300 MHz. Pamiętaj, że opłaci ci się tylko kupno najszybszego układu, jaki może przyjąć twoja płyta główna.

Intel Pentium 4

Procesor dla wybranych?



Chyba każdy pamięta kolorowe reklamy, w których Intel przekonywał, że już niedługo nie będzie mowy o multimediach bez najnowszego procesora Pentium 4. Nie bez powodu. P4 to prawdziwa moc i potęga zaklęta w krzemowej kości. Niestety, ta moc ma swoją cenę – procesory Pentium 4 są bowiem jednymi z najdroższych, podobnie jak i płyty główne do nich. Ten fakt, zresztą, sprytnie wykorzystuje AMD...

Intel produkuje aktualnie procesory P4 o różnych szybkościach zegara: 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 1.8, 1.9, 2 i 2.2 GHz. Najtańsze z nich kosztują już około 530 zł, najdroższe prawie 2 tysiące złotych!

VIA C3

Po chipsetach — procesory



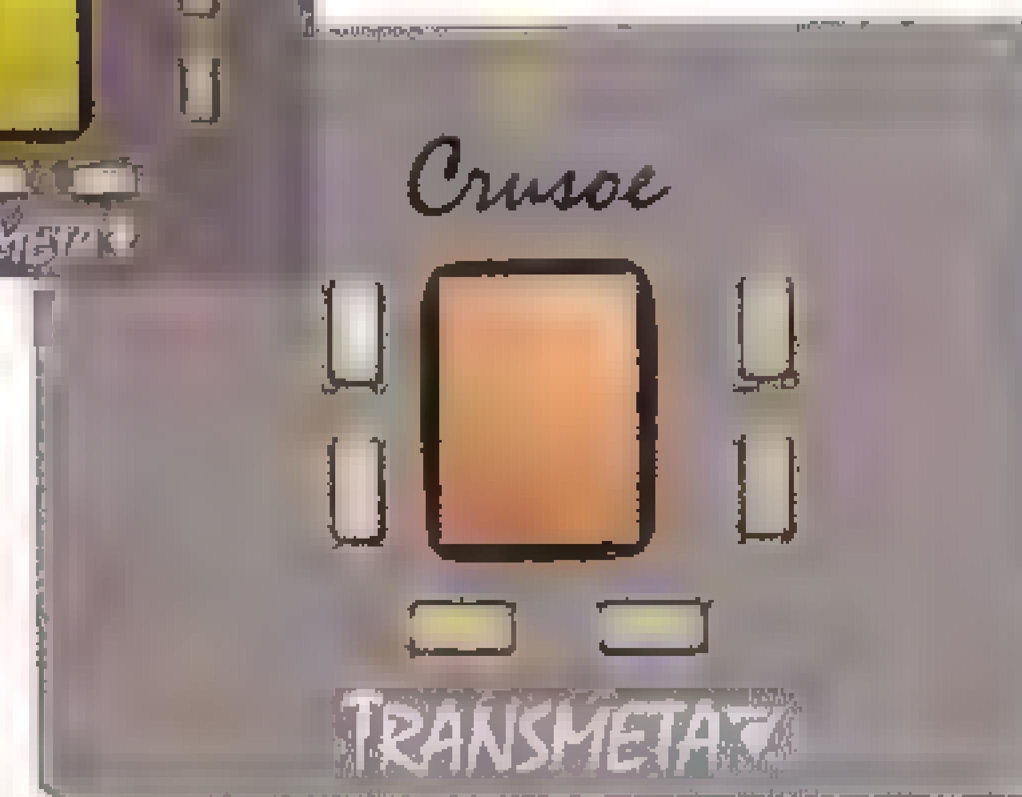


Również znana z produkcji układów do płyt głównych VIA ma ochotę zdobyć część rynku procesorów. Dzięki przejęciu firmy Cyrix, VIA zyskała możliwość opracowania konstrukcji nowego układu, znanego pod nazwą C3. Niestety, podobnie jak w przypadku konstrukcji Cyrixa, VIA C3 nie może pochwalić się wyjątkowymi osiągnięciami jeśli chodzi o szybkość pracy i wydajność. Zresztą nawet sam producent przyznaje, że zależy mu na... osobach używających komputera do przeglądania stron WWW i pisania tekstów! Co jest zatem największą zaletą C3? Bardzo niska cena i zgodność z płytami głównymi ze złączem PGA (Celeron).

Crusoe

Transmeta? A co to?





Kolejną firmą, która zapragnęła produkować procesory, jest Transmeta. Tutaj, podobnie jak w przypadku VIA, okazało się, że możliwości produkcyjne i technologiczne a oczekiwania użytkowników co do wydajności, to całkiem inne sprawy. Układy Crusoe okazały się bardzo energooszczędne, ale też mało wydajne. I w tym wypadku producent stwierdził, że jego zamiarem jest produkcja tanich układów, przeznaczonych dla np. internautów. Podobnie jak w przypadku konkurencji (czyli VIA), kości Crusoe nie przekroczyły magicznej granicy 1 GHz i produkowane są w odmianach pracujących z szybkością od 500 do 800 MHz.

Tekst: Alexander [illegible]; Zdjęcia: AMD, Intel, VIA [illegible], Transmeta; Rys. Mar[illegible] Kułakowski

Na to uważaj podczas zakupów...

Uwaga na uszkodzenia! Procesory łatwo uszkodzić. Rysy i pęknięcia na obudowie to znak, że z układem może być coś nie tak.

Jakie FSB? W sprzedaży mogą być układy różniące się szybkością szyny FSB. Sprawdź to przed zakupem!

Tani zakup, większa strata Nie kupuj najwolniejszych procesorów – wkrótce okażą się one niewystarczająco szybkie!

Wiatraki

Dawno minęły czasy, gdy do chłodzenia procesora wystarczył prosty radiator

Wentylator

Najważniejszymi parametrami tego elementu są: prędkość obrotowa (podawana w obrotach na minutę – z ang. RPM), przepływ powietrza (w stopach sześciennych na minutę – CFM) i poziom wydzielanego hałasu (dba – decybele). Na te dane należy zwracać uwagę przy zakupie. Większy wiatrak lepiej schłodzi procesor przy mniejszej prędkości (co wpłynie na trwałość wiatraczka) i niższym hałasie. Na wydajność wentylatora, poza jego wielkością, ma także wpływ rodzaj zastosowanego w nim łożyska. Modele z łożyskiem ślizgowym są gorsze niż te z kulkowym. Te drugie charakteryzują się dłuższą żywotnością.
Nawet silny strumień powietrza nie schłodzi procesora, który ma ograniczoną powierzchnię oddającą ciepło. Dlatego stosuje się specjalne radiatory, montowane pomiędzy wiatraczkiem a układem.

Poduszeczka silikonowa

Powierzchnia procesora oraz radiatora wbrew pozorom nie jest idealnie gładka i równa, a każda nierówność oznacza w tym wypadku gorsze przewodzenie ciepła. Aby zapewnić jak najlepsze funkcjonowanie całego układu, część producentów stosuje dodatkowe poduszeczki silikonowe, poprawiające oddawanie ciepła do radiatora. Jeśli twój radiator nie ma dodatkowej poduszeczki, możesz na górną powierzchnię procesora wycisnąć odrobinę specjalnej pasty termicznej. Dzięki temu, znacznie poprawisz chłodzenie układu.

Klips mocujący

To właśnie ten mały kawałek blaszki trzyma układ chłodzący na miejscu. I jak to w życiu bywa, taki drobiazg jest niezmiernie ważny. Gdyby mocowanie puściło, procesor przegrzałby się prawie natychmiast, a wentylator mógłby spaść na płytę, uszkadzając przy tym elektronikę.
Prawidłowo funkcjonujący klips nie powinien być zamocowany zbyt luźno. Również zbyt mocne napięcie go może być niebezpieczne. Po pierwsze, plastikowe haczyki podstawki procesora też mają ograniczoną wytrzymałość i mogą się połamać. Po drugie, próbując odgiąć zbyt silnie sprężynujący zaczep, bardzo łatwo uszkodzić procesor i znajdujące się dookoła podzespoły płyty.

Wkręty

Większość firm mocuje wentylatory do radiatorów przy pomocy zwykłych wkrętów. Taka metoda może jednak powodować wibracje i hałas. Niektórzy postanowili więc zastąpić wkręty specjalnymi plastikowymi zatrzaskami. Która metoda jest lepsza?

Radiator

W większości wypadków jest to spory kawałek aluminium, przypominający kształtem kaloryfer. Jego zadaniem jest odprowadzenie ciepła z procesora i rozłożenie go na jak największej powierzchni. Dlatego też, im radiator większy, tym lepszy. Należy jednak uważać, żeby nie przesadzić – niektóre płyty główne posiadają w niewielkiej odległości od gniazda procesora kondensatory i zbyt duży radiator po prostu nie da się zamontować. Pomimo prostoty działania, element ten nie uniknął modyfikacji. Obecnie coraz większą popularność zdobywają np. modele z miedzianą podstawą. Takie proste rozwiązanie znacznie poprawiło wydajność radiatora (miedź ma o wiele wyższą przewodność cieplną niż aluminium). Kilku producentów (takich jak GlobalWin czy Spire) pokusiło się nawet o wykonanie radiatorów w całości z miedzi. Niestety, miedziane radiatory równie skutecznie chłodzą procesory, jak i opróżniają portfele nabywców.

Teksty: Piotr Szeląg, R.J. „Yackool";
Rys.: Marcin Kułakowski

PECETY NA START

CZYLI JAK WYCISNĄĆ Z KOMPUTERA SIÓDME POTY

Sprawdź swojego peceta! Przekonaj się, ile tak naprawdę warta jest twoja ukochana maszyna

Często zdarza się, że komputery z takimi samymi konfiguracjami sprzętowymi różnią się pod względem ogólnej wydajności. Niektóre gry mogą bez problemu działać na jednym komputerze, podczas gdy inny z nią sobie nie poradzi. Przyczyny takiego stanu rzeczy mogą być różne, ale o tym za chwilę. Najpierw przekonaj się, ile warta jest twoja maszyna.

Jeśli chcesz wycisnąć z komputera wszystko, na co go stać, powinieneś zainstalować jeden ze specjalnych programów, które nazywają się benchmarkami. Na rynku znajdziesz mnóstwo tego typu aplikacji. My przyjrzymy się tej najpopularniejszej i najładniejszej.

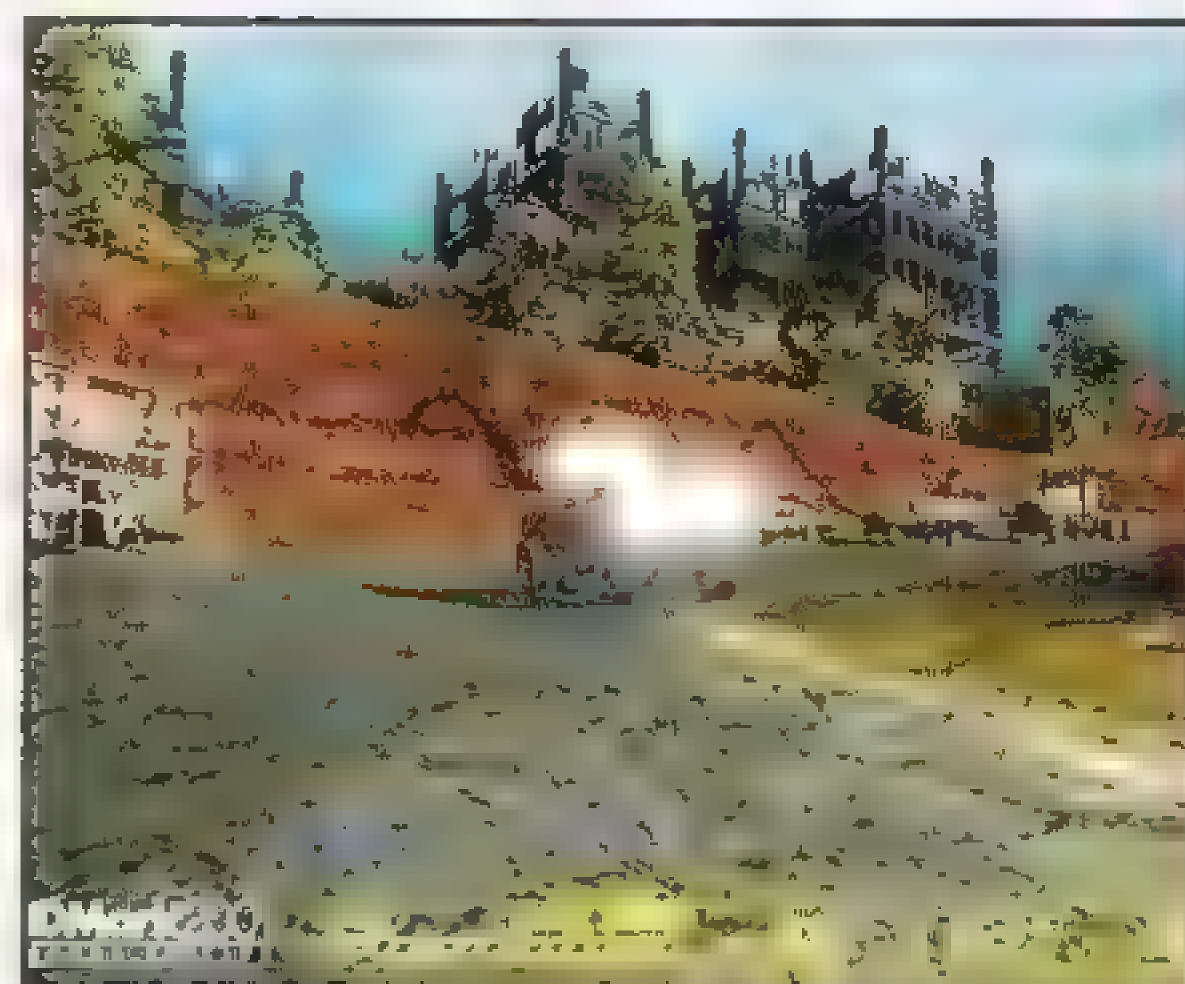
3DMark 2001

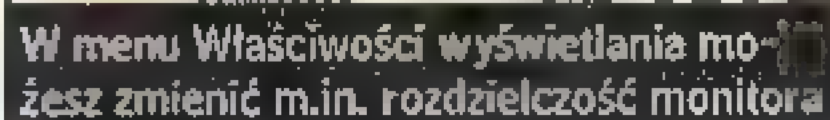
Jednym z najlepszych programów do testowanie wydajności pecetów pod względem ich możliwości w wyświetlaniu skomplikowanej grafiki trójwymiarowej jest 3DMark 2001 ze znanej na całym świecie firmy MadOnion (czyli „szalona cebula"). Niedawno pojawiła się nowa wersja programu i, o dziwo, nie została nazwana 3DMark 2002, lecz 2001 Second Edition. Jednak sprawy nazewnictwa nie są najważniejsze. Istotne jest, że program w pełni obsługuje DirectX 8.1 oraz nie sprawia żadnych problemów z WindowsXP. W drugiej edycji dodano obsługę instrukcji wykorzystywanych w najnowszych procesorach AMD i Intela oraz wzbogacono o bardzo przydatną funkcję wyświetlania informacji o systemie i jego konfiguracji (ustawieniach dysków oraz szyny AGP).

Program rozpowszechniany jest w bezpłatnej wersji demo, która niewiele różni się od płatnej wersji Pro. 3DMark można ściągnąć ze strony **http://www.madonion.com**. Tu pojawia się problem, ponieważ program zajmuje około 40 MB i ściąganie tak potężnego pliku na modemie może zająć nawet kilka godzin. Rozwiązaniem może być poszukanie najnowszego 3DMarka na płytach CD dołączonych do niektórych czasopism.

Instalacja jest bardzo prosta. Wystarczy uruchomić instalator i cierpliwie czekać, aż skończy kopiowanie potrzebnych plików. Następnie możesz uruchomić domyślny test (przycisk „Benchmark") lub własnoręcznie skonfigurować sekwencję testową. Początkującym użytkownikom zalecam uruchamianie testów na domyślnych ustawieniach, ponieważ można mieć pewność, że test będzie przeprowadzony prawidłowo, a wyniki będą miarodajne.

Test składa się z dwudziestu części, które kolejno się uruchamiają. Jeśli twoja maszyna nie obsługuje jakichś funkcji, to niektóre testy mogą zostać pominięte. Jednak opuszczone testy nie mają wpływu na końcowy wynik. 3DMark jest niezwykle efektowny i samo przeprowadzanie testu może być niezłą rozrywką. Programiści z MadOnion wykonali kawał dobrej roboty i należą im się słowa uznania za animacje oraz grafiki, jakie stworzyli na potrzeby testów. Masz tu wspaniałą wojowniczkę na smoku i kilka niezłych dodatków. Jeśli trochę obeznasz się z menu programu, spróbuj przygotować własną konfigurację testową. W programie można zmieniać wiele parametrów, między innymi rozdzielczość oraz głębię kolorów, w jakiej wyświetlane są scenki. Testy najlepiej wykonać kilka razy.


Najważniejszym parametrem dla każdego gracza jest fps, czyli liczba klatek wyświetlanych podczas jednej sekundy



W menu Właściwości wyświetlania możesz zmienić m.in. rozdzielczość monitora

Musisz pamiętać o wyłączeniu zawczasu wszystkich programów pracujących w tle, np. programu antywirusowego lub innych aplikacji, pożerających cenne zasoby. Po przeprowadzeniu testów należy ze wszystkich wyników wyliczyć średnią arytmetyczną (dodajesz wszystkie punkty i dzielisz przez liczbę wykonanych testów). Otrzymasz wtedy ilość 3DMarków, jaką jest w stanie uzyskać twój komputer. Po wykonaniu testów na pewno będziesz się zastanawiał, czy uzyskałeś dobry wynik czy raczej należy się go wstydzić. Programiści z MadOnion pomyśleli również o tym i stworzyli specjalną przeglądarkę wyników. W wersji 3DMark Pro jest ona bezpośrednio wbudowana w program, natomiast w wersji demo dostępna jest opcja Online ResultBrowser. W drugim wypadku należy połączyć się ze stroną internetową (link znajdziesz w menu „Online Services") i zarejestrować własny wynik. W formularzu rejestracyjnym podajesz swoją konfigurację sprzętową (procesor, karta graficzna oraz wersja sterowników DirectX aktualnie działająca na twoim komputerze). Jeśli twoje wyniki mieszczą się w normie dla twojej konfiguracji sprzętowej (za normę można przyjąć ilość punktów do 10% mniejszą niż najlepszy wynik znajdujący się na stronie), nie masz się czym martwić. Twój pecet został skonfigurowany optymalnie i z tego sprzętu nie wyciśniesz już wiele więcej. Jeśli natomiast wyniki wyraźnie odstają od normy, należy zastanowić się nad przyczyną takiego stanu rzeczy. Najczęściej są to stare lub nieprawidłowe sterowniki, stara wersja DirectX lub ogólny bałagan w systemie. Co w takim razie zrobić?

Wyniki benchmarków w SiSoft Sandrze podawane są w postaci wykresów



SiSoft Sandra 2002

Do tego celu warto wykorzystać program SiSoft Sandra 2002 firmy SiSoftware. Program możesz ściągnąć ze strony **http://www.sisoftware.co.uk/sandra**. Aplikacja nie jest zbyt obszerna (około 4 MB) i na modemie powinna sprowadzić się dość szybko.

SiSoft Sandra to prawdziwy kombajn testowy. Całość opcji wykorzystywanych w tym programie dzieli się na cztery działy. Pierwszy to „Information Modules", w którym znajdziesz szczegółowe wiadomości o całym sprzęcie i oprogramowaniu, jakie składa się na komputer. Drugi „Benchmarking Modules" zawiera testy wydajności poszczególnych elementów, takich jak pamięć operacyjna, procesor, dyski twarde, czytniki CD-ROM i inne. Trzeci dział „Listing Modules" zawiera skróty do najważniejszych plików systemowych. Uwaga! Wszelkie modyfikacje w tych ustawieniach mogą doprowadzić do poważnej awarii systemu! Ostatni dział „Testing Modules" jest bardzo podobny do działu drugiego, z tą różnicą, że programy te nie testują wydajności a poprawność działania poszczególnych komponentów systemu.

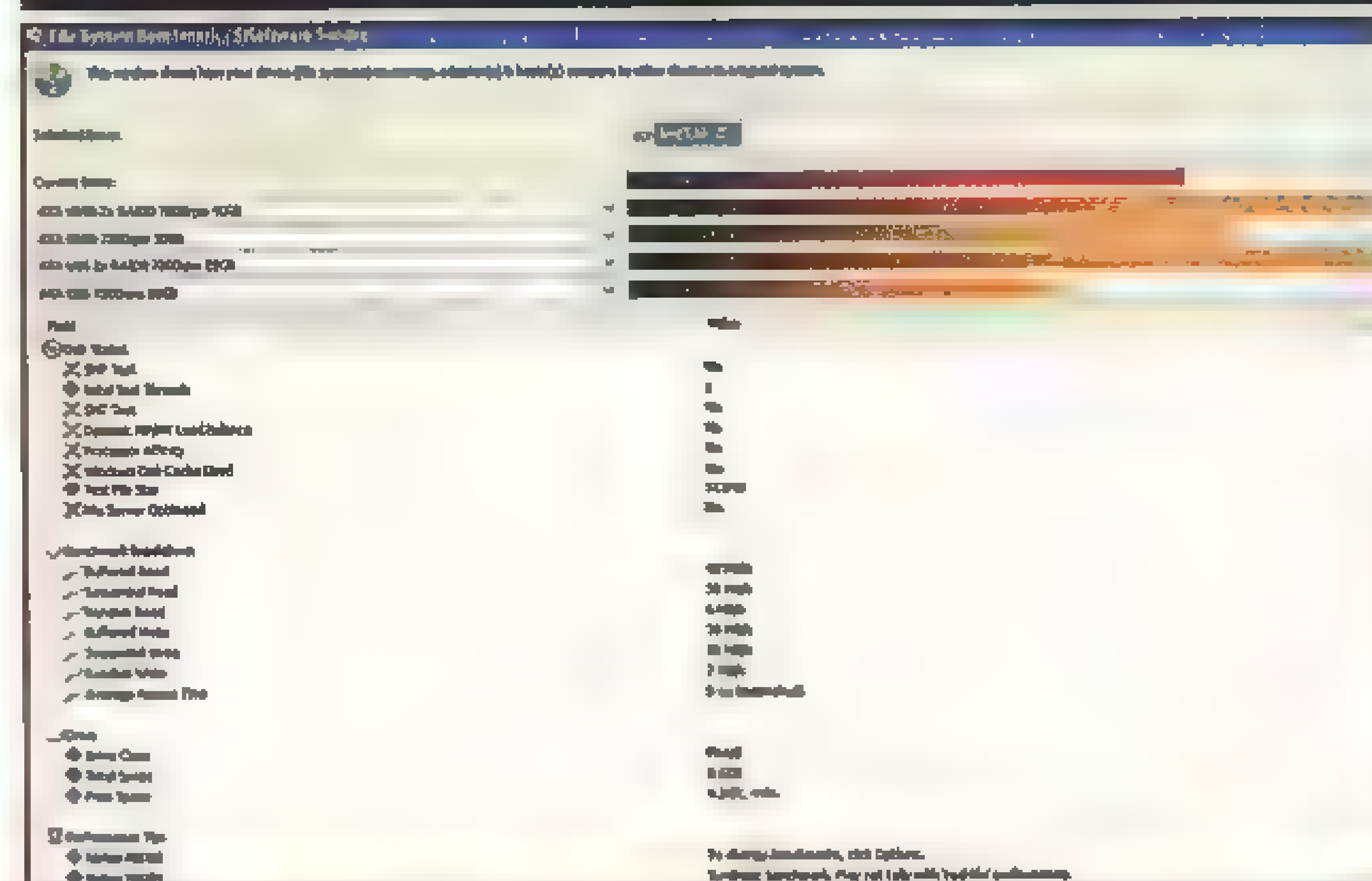
Początkującym zalecamy skorzystanie z specjalnych kreatorów, które przeprowadzą cię krok po kroku przez poszczególne procedury testowe. Najprzydatniejsza będzie tu opcja „Create a Raport Wizard", która pomoże ci poprawnie przeprowadzić wstępne testy. Program sam sprawdzi cały komputer i na końcu przedstawi wnioski. Najczęściej będzie proponował zmianę niektórych ustawień, które niepotrzebnie zajmują zasoby komputera lub instalację nowszych sterowników. Również w razie poważniejszych awarii systemu program powinien bez problemu wykryć ich przyczynę.

Bardziej zaawansowani użytkownicy mogą sami przetestować poszczególne elementy. W tym celu należy uruchomić którąś z opcji dostępną w Benchmarking lub Testing Modules. Wyniki uzyskane przez ciebie porównywane są automatycznie z podobnymi konfiguracjami, dzięki czemu od razu możesz zorientować się w kondycji swojego komputera.

INFO
Ciekawe strony
http://www.benchmark.pl/
http://www.tweak.pl/
http://www.tomshardware.pl
http://www.3dhardware.net/



SiSoft Sandra potrafi przetestować wszystko, co znajduje się w twoim komputerze. Możesz wybierać spośród bardzo wielu opcji. Wystarczy kliknąć na właściwej ikonie



SiSoft Sandra 2002 ma bardzo dobry benchmark przeznaczony do testowania wydajności dysków twardych. Program wyświetla również wszystkie ważne parametry



W 3DMarku 2001 SE na karuzeli zamiast koników obracają się milutkie smoki. To nie jedyne niespodzianki, jakie czekają na ciebie podczas przeprowadzania testów

Tekst: Aleksander Winciorek; Marcin Kulakowski

Emulatory

Gameboy, Dreamcast, Amiga, PSX ...

Jeżeli znudziła ci się tradycyjna zabawa w gry przeznaczone na peceta, nic nie stoi na przeszkodzie, byś zorganizował sobie przy jego użyciu inną formę rozrywki

Niektórzy użytkownicy komputerów żyją w przeświadczeniu, że świat sprzętu informatycznego ogranicza się do pecetów i Maców. Jednak wystarczy wejść na jedną ze stron poświęconych emulacji, aby przekonać się, że platform sprzętowych jest znacznie więcej. Co ciekawe, wszystkie one dają się emulować (imitować) na tradycyjnym komputerze klasy IBM PC. Jeżeli chcesz Pentium 4 zmienić w ośmiobitowy cud myśli informatycznej ZX Spectrum, proszę bardzo. Wystarczy wejść do Sieci i ściągnąć odpowiednie pliki.

Emulowanie to bardzo popularna czynność. O tym fakcie niech świadczy to, ze ledwie pojawiła się na rynku konsola X-box firmy Microsoft, a już ktoś napisał do niej emulator. Nam nie udało się go z powodzeniem zainstalować i wypróbować, co nie znaczy, że jest to niewykonalne. Po wprowadzeniu niezbędnych poprawek do programu być może możliwe stanie się granie na zwykłym pececie w gry przeznaczone dla X-boxa.

W tym artykule postaramy się przybliżyć i opisać kilka najpopularniejszych emulatorów różnych urządzeń komputerowych. Pokażemy, jak je zainstalować oraz jak z nich korzystać. Jest to oczywiście tylko niewielki wybór z ogromnej ilości możliwych programów. Prezentujemy tylko te, które działają na systemach operacyjnych z rodziny Windows 9x/Me. A trzeba wiedzieć, że równie dużo, jeśli nie więcej, jest programów działających pod Linuksem czy DOS-em. Zupełnie oddzielny temat stanowią emulacje komputerów na konsolach (tak, to nie pomyłka, można zmusić niektóre konsole, żeby działały jak proste komputery) oraz konsol na konsolach. W tym temacie bardzo ciekawe rezultaty uzyskał pewien Japończyk, który zmusił swojego X-boxa, żeby pracował jako konsola Nintendo 64 i podobno działa lepiej niż oryginalne urządzenie (**http://www.otakunozoku.com/xbox/index.html**).

Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o emulacji, koniecznie zajrzyj na strony, które umieściliśmy w ramce.

Konsole przenośne

Jeśli chcesz swojego peceta zamienić w GameBoya, to nic nie stoi na przeszkodzie. Emulatorów potrafiących to zrobić jest całkiem sporo. Naszym zdaniem warto zwrócić uwagę na program Boycott Advance, dostępny na stronie **http://boycottadvance.emuunlim.com**. Jest to doskonały emulator, który potrafi naśladować wszystkie przenośne konsolki Nintendo, łącznie z ich najmłodszym dzieckiem GameBoy Advance. Program nie zajmuje zbyt wiele miejsca (około 170 KB) i działa bardzo sprawnie.

Obsługa emulatora jest dziecinnie prosta i, jak w przypadku SNES9x, nie powinna nastręczyć ci żadnych trudności. W Sieci możesz znaleźć bardzo dużo gier (niestety przeważnie w wersji demo) obsługiwanych przez ten emulator.

Konsole stacjonarne

Bardzo dobrym emulatorem jest SNES9x, który – jak sama nazwa wskazuje – potrafi zamienić każdego peceta w bardzo popularną kiedyś konsolkę Super Nintendo Entertainment System.

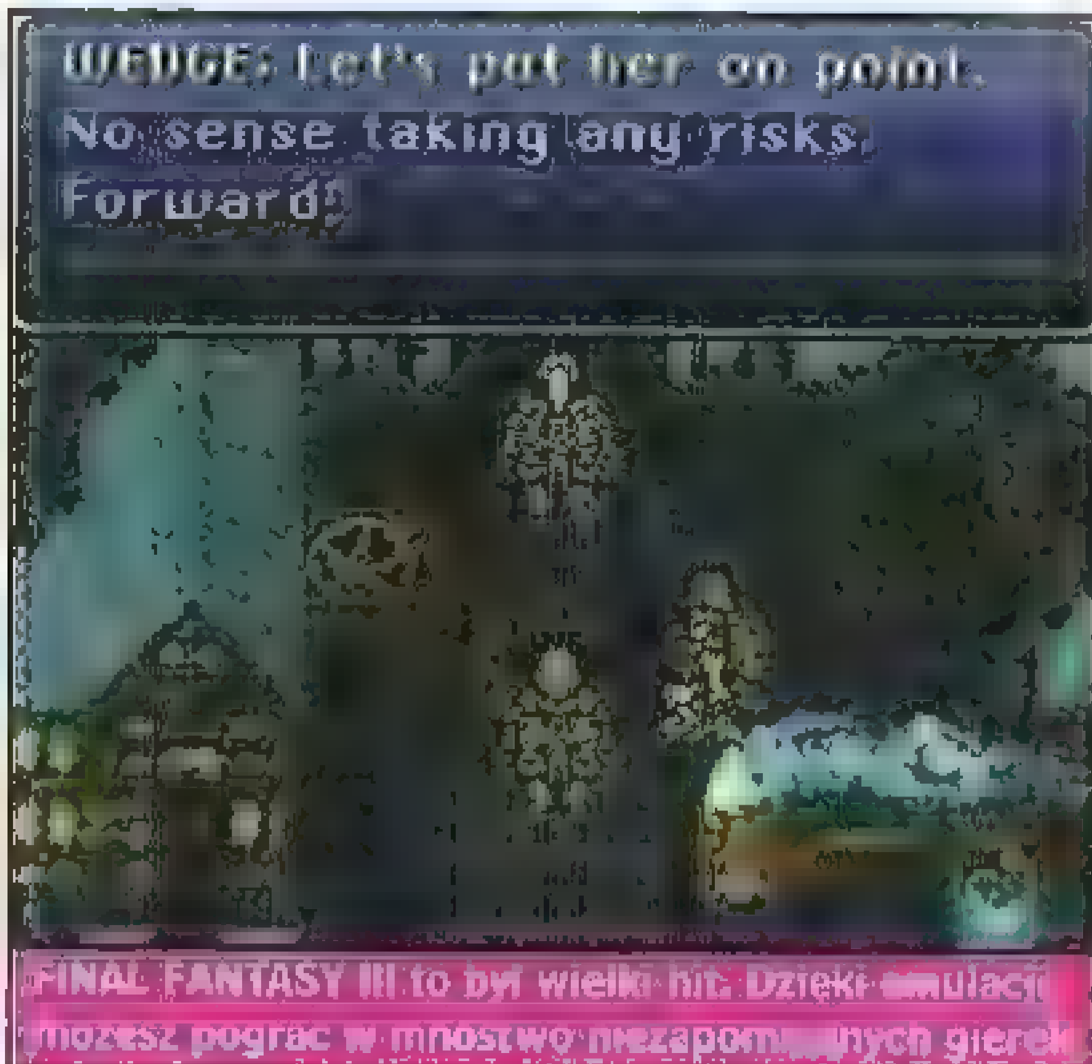
SNES9x jest bardzo prosty w obsłudze: wystarczy ściągnąć program instalacyjny ze strony **http://www.snes9x.com** i gotowe (najnowsza wersja SNES9x opatrzona została symbolem 1.39).

Proces instalacji też nie wydaje się skomplikowany. Należy postępować zgodnie ze wskazówkami instalatora i nie powinno być żadnego problemu. Podczas instalacji program pyta tylko o ścieżkę, gdzie ma być zainstalowany. Uruchamianie gier również nie przysporzy ci kłopotów. Wystarczy, że wybierzesz z linii poleceń **File/Load Game** i wskażesz ścieżkę dostępu do pliku. Przed rozpoczęciem zabawy bardzo ważną sprawą jest odpowiednie skonfigurowanie przycisków. Możesz to zrobić po wybraniu **Options/Joypad configuration**. Na koniec sprawdź jeszcze ustawienia grafiki (**Options/Display configuration**) i możesz zaczynać grę.

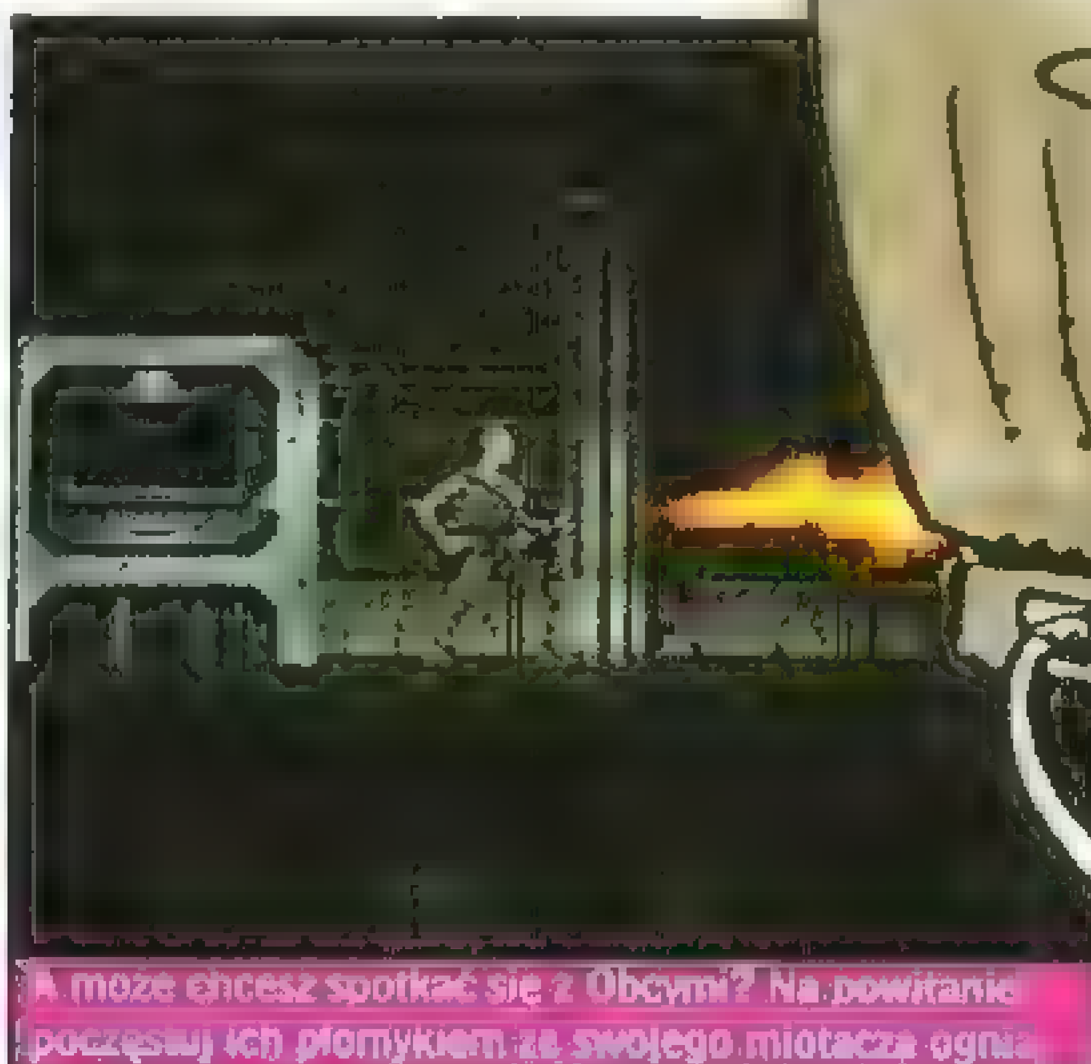
Bardzo dobrym emulatorem konsolki Super Nintendo jest również ZSNES dostępny na stronie **http://www.zsnes.com/**.

Fani konsoli Nintendo 64 mogą pobawić się emulatorem PJ64 (do ściśnięcia z **http://www.pj64.net/**) Program jest niewielki, ale ma za to dość spore wymagania sprzętowe, ponieważ potrzebuje żwawego komputera z procesorem co najmniej 700 Mhz, dysponującym 128 MB RAM. Obsługa emulatora, jak w poprzednich przypadkach, jest prosta i jeśli nie sprawił ci kłopotów SNES9x czy ZNSES, to tym bardziej poradzisz sobie z tym programem, zwłaszcza że dostępna jest





FINAL FANTASY III to był wielki hit. Dzięki emulacji możesz pograć w mnóstwo niezapomnianych gierek


A może chcesz spotkać się z Obcymi? Na powitanie poczęstuj ich płomykiem ze swojego miotacza ognia



również jego polska wersja językowa. W Sieci możesz znaleźć bardzo ciekawe gierki obsługiwane przez ten emulator.

Również konsolę firmy Sony można emulować na zwykłym komputerze. Na razie dostępne są tylko programy do emulacji PS One, ale pojawienie się emulatorów PlayStation 2 to tylko kwestia czasu. Nie ma co do tego wątpliwości.

Bardzo dobrym programem służącym do tego celu jest VGS. W wersji demo można go ściągnąć ze strony http://www.panoramafirm.com.pl/serwis/emu/. Wersja demonstracyjna nie ma ograniczeń czasowych ani dotyczących poszczególnych opcji, a od wersji pełnej różni się tylko możliwością gry w trybie dwuosobowym oraz dołączoną pełną wersją jednej z gier.

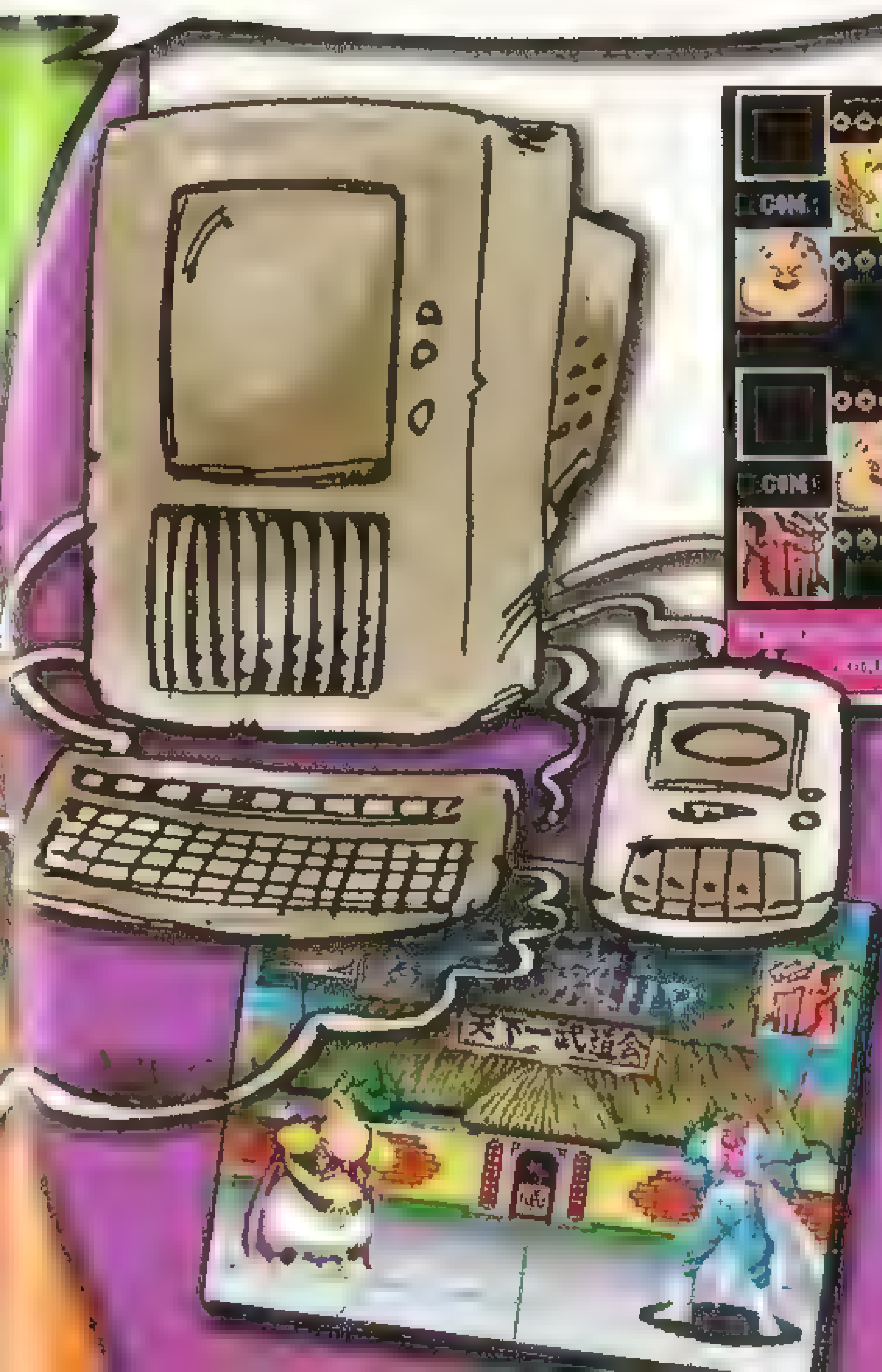
Innym bardzo dobrym emulatorem PS One jest ePSXe. Niedawno ukazała się jego najnowsza wersja, opatrzona symbolem 1.50. Emulator do poprawnego działania wykorzystuje system plug-in'ów, które możesz konfigurować w dowolny sposób. Wraz z nakładką usprawniającą jego działanie możesz go pobrać ze strony http://www.panoramafirm.com.pl/serwis/emu/.

Nic dziwnego, że pecetowego emulatora doczekała się również przebojowa konsola Dreamcast firmy Sega. Nie jest to stare urządzenie, więc tym bardziej należy chylić czoła przed autorami. Najlepszym programem, jaki potrafi imitować Dreamcast na pececie, i to wyposażonym w system operacyjny Windows 9x/Me, jest DreamEmu, dostępny na stronie http://dreamemu.emulation64.com/. Program na razie posiada sporo niedociągnięć, ale jak zapewniają autorzy, wkrótce zadziała lepiej.

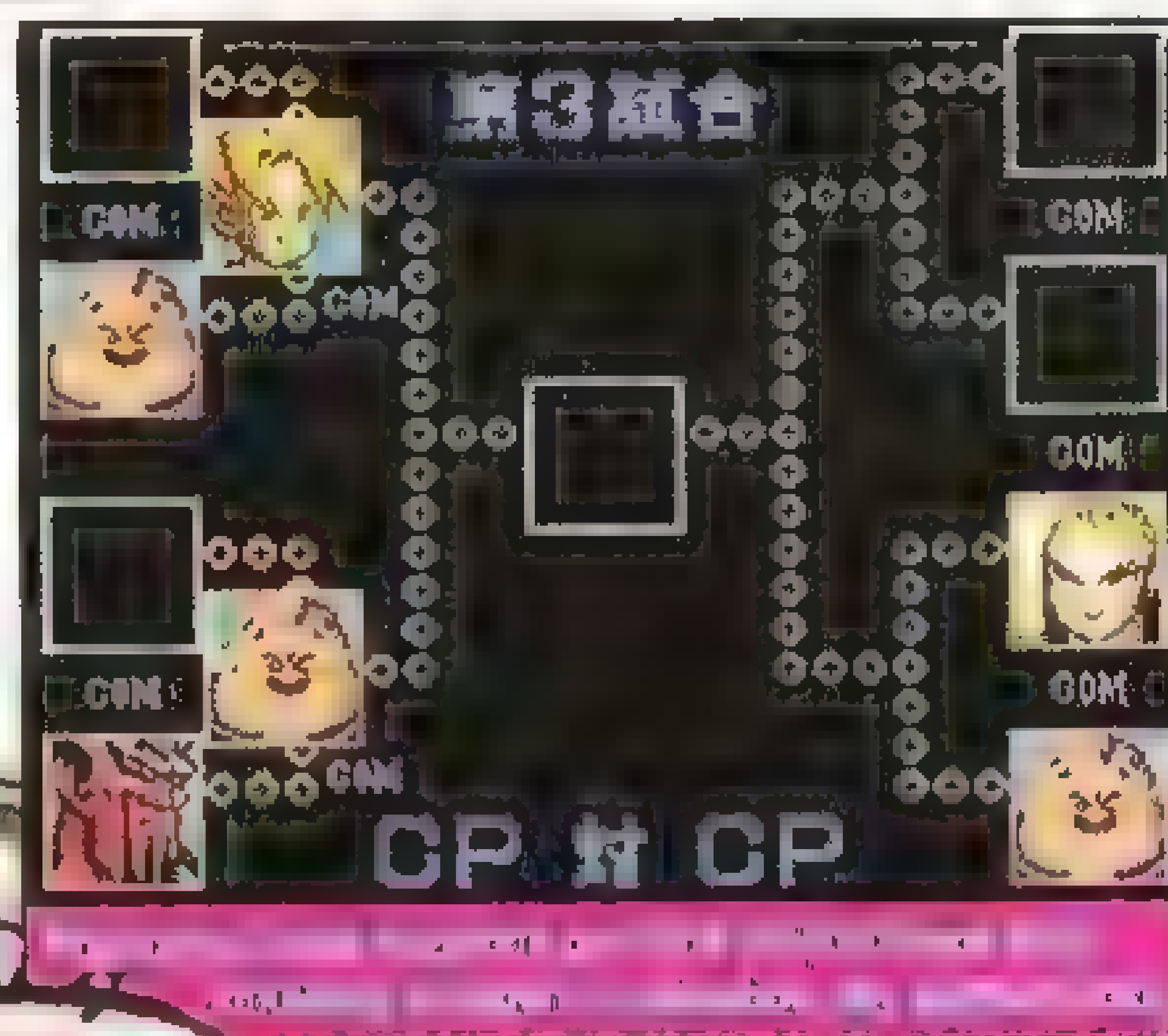
Komputery

Przed nastaniem ery pecetów szczytem marzeń wielu komputeromaniaków były Amigi. Grafika i dźwięk, jakie potrafiły wygenerować te maszyny, stanowiły niedościgniony wzorzec dla reszty komputerowego świata. Amigi długo opierały się naporowi komputerów zgodnych z IBM PC i dopiero maszyny z serii x486 potrafiły dorównać im swoimi możliwościami.

Wielu użytkowników czuje ogromny sentyment do tych maszyn. Specjalnie dla nich powstały emulatory, takie jak dostępny na stronie http://www.codepoet.com/UAE/ program WinUAE. Jeśli pecetowy emulator nie zaspokoi twoich oczekiwań, możesz spróbować poszukać na giełdach komputerowych oryginalnej Amigi. Całkiem przyzwoity komputer można już kupić za naprawdę niewielkie pieniądze. Ta platforma była unowocześniana jeszcze przez kilka lat po zaprzestaniu jej masowej produkcji i co jakiś czas odżywał pomysł, żeby przywrócić tę markę na rynek. Rzesze zapaleńców i niewielkie warsztaty produkowały wiele dodatkowego sprzętu dla tego komputera. Warto poszukać.



…EZKA W OKU KRĘCI,
…IENIE PROGRAMÓW WGRYWANYCH
Z TAŚMY MAGNETOFONOWEJ)…





Ciekawe strony o emulacji:

HARRY POTTER

http://harry.wp.pl






Harry'ego Pottera znają chyba wszyscy, ale niewielu wie, że w Polsce mieszka nie mniej interesujący osobnik o podobnym nazwisku. Panie i Panowie, przedstawiamy Henryka Portiera, na stałe zameldowanego na stronach Wirtualnej Polski pod adresem http://harry.wp.pl/.

Co go różni od angielskiego kolegi? Niemal wszystko. Przede wszystkim, nie jest czarodziejem i do magii ma stosunek delikatnie rzecz ujmując, obojętny. Zamiast czarodziejskiej różdżki, bliższa mu jest poczciwa gazrurka. Jego największymi wrogami są Draco Malfoy oraz niejaki Waldemar Nikt Nic Nie Wie. Dużą atrakcję witryny stanowi fakt, że czytelnicy sami decydują o dalszych przygodach Henryka. Autorzy strony zapewniają tylko dobrą zabawę, o resztę musisz postarać się sam.

GWIEZDNE WOJNY

http://starwars.org.pl

Gwiezdne Wojny George'a Lucasa już od kilkunastu lat podbijają serca kolejnych pokoleń widzów. W maju 2002 roku pojawi się kolejna część serii – „Epizod II: Atak Klonów". Zapowiedzi prezentują się bardzo interesująco, ale na film trzeba jeszcze poczekać lub... poczytać o nim w Sieci. Polskie internetowe centrum Gwiezdnych Wojen mieści się na stronie **http://starwars.org.pl/**. Znajdziesz tu tapety, fragmenty filmów, opinie oraz wiele innych atrakcji. Bardzo interesująco przedstawiają się zwłaszcza działy „Komiksy" oraz „Humor". Niech Moc będzie z tobą.

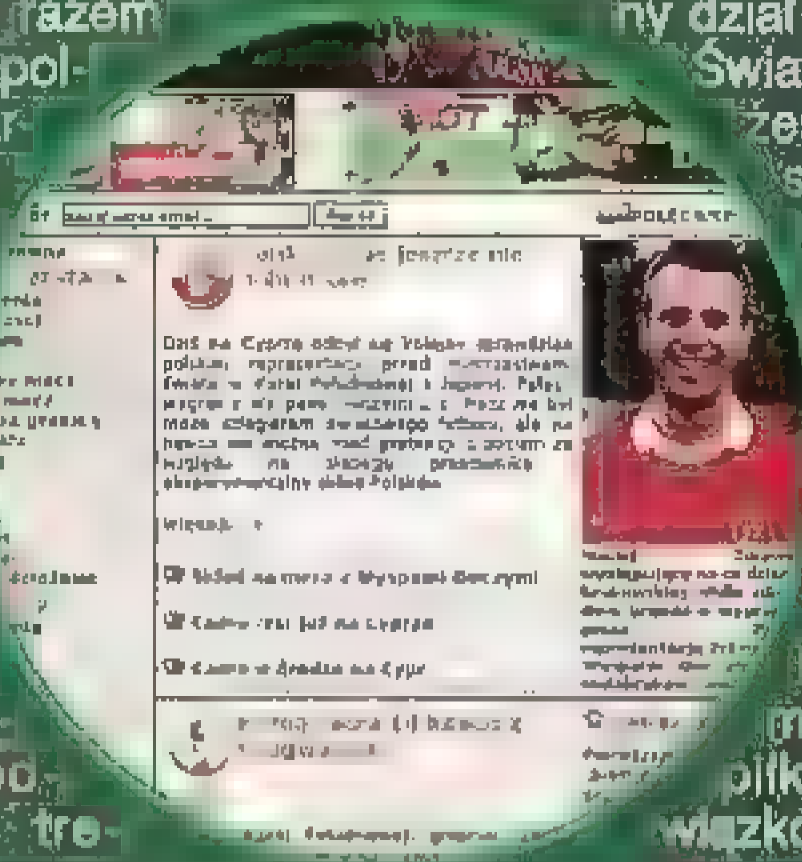


Piłkarskie emocje

http://kadra.pl

Igrzyska olimpijskie już za nami. Skończyły się emocje związane ze skokami narciarskimi, ale już niedługo czeka nas kolejna dawka solidnych nerwów. Tym razem związanych z polską kadrą piłkarską. Za kilka miesięcy nasza „złota jedenastka" pierwszy raz po kilkunastu latach zagra w Mistrzostwach Świata.

Najświeższe wiadomości o dokonaniach podopiecznych trenera Engela można znaleźć na stronie http://kadra.pl/. Strona redagowana jest bardzo profesjonalnie przez zespół doskonałych fachowców. Bardzo interesujący okazuje się zwłaszcza obszerny dział o Mistrzostwach Świata, w którym możesz dowiedzieć się wszystkiego o tym największym piłkarskim święcie. Kadra.pl to również setki zdjęć, świetne felietony, klub kibica oraz ankiety. Co tu dużo mówić, dla fanów piłki pozycja obowiązkowa.



Wirtualna dyskietka

www.e-floppy.ac.pl

Dyskietki to przeżytek. Często się psują, mają niewielką po- [illegible] czasami trudno obejść się bez tych zabytków, zwłaszcza kiedy musisz przenieść jakieś dokumenty do kolegi. Często zdarza się, że dyskietek nie da się odczytać i kłopot gotowy, bo zazwyczaj jest to jedyna kopia bardzo ważnych plików. Jednak głowa do góry. Rozwiązaniem problemów może być wirtualna dyskietka dostępna pod adresem http://www.e-floppy.ac.pl/.

Korzystanie z tej usługi jest bardzo proste. Wystarczy wejść na stronę i wypełnić krótką ankietę. Do dyspozycji będziesz miał 5 MB miejsca na dysku



Dwa w jednym

www.lindows.com

Czy można wyobrazić sobie idealny system operacyjny? Wyobrazić nawet łatwo, ale trudniej go napisać. Marzeniem wielu użytkowników pecetów jest system, na którym będą działały programy przygotowane zarówno dla Windows, jak i Linuksa. Wielu próbowało, ale jak na razie nikomu się to nie udało. Kolejnymi śmiałkami, którzy podjęli się tego karkołomnego zadania, są programiści z firmy Lindows. Lindows OS w swoich założeniach ma łączyć wszystko, co najlepsze w obu systemach: stabilność i bezpieczeństwo Linuksa wraz z możliwościami multimedialnymi i łatwością obsługi znaną z produktów Billa Gatesa. Na razie Lindows OS znajduje się w fazie testów, ale już teraz firma ma na koncie kilka procesów z Microsoftem...



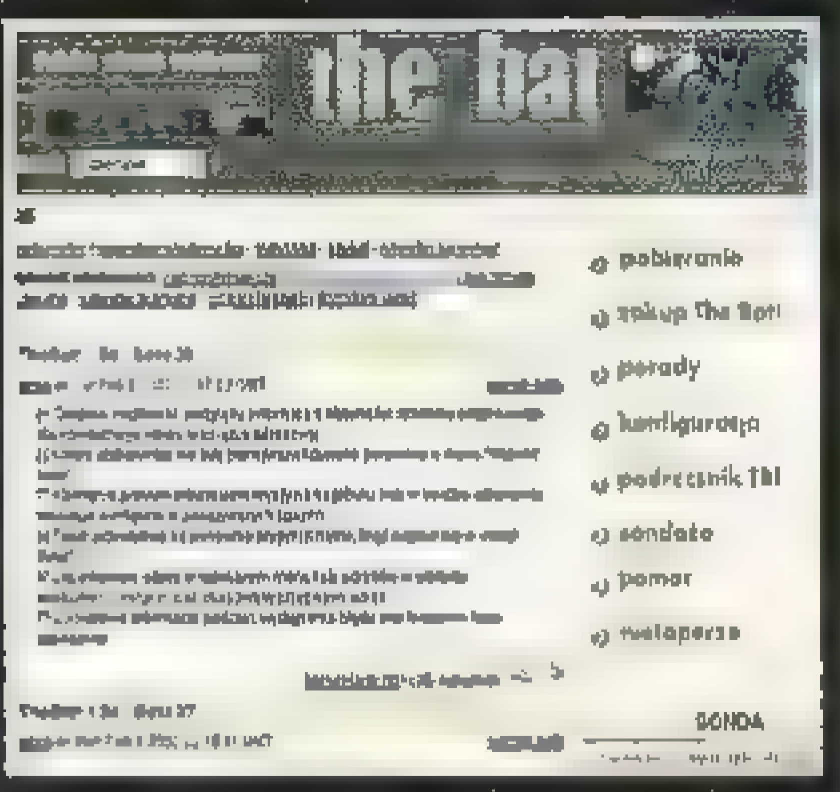


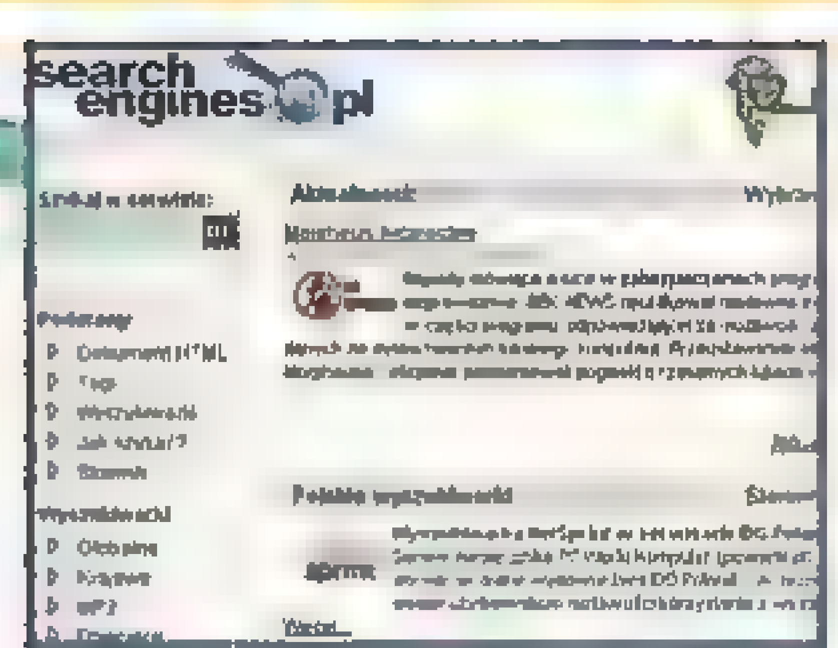
Ja sem netoperek

www.thebat.pl

Być może nie uwierzysz, ale na świecie istnieją inne programy pocztowe niż Outlook Express. Wiemy, że to zadziwiająca informacja, a jednak prawdziwa. Niektóre z nich są nawet pod wieloma względami lepsze niż ten Microsoftu. Jednym z najlepszych produktów na rynku okazuje się The Bat! wymyślony przez informatyków zza naszej wschodniej granicy. Do jego największych zalet należy wyjątkowa odporność na wirusy oraz uszkodzenia plików. W Nietoperzu bardzo łatwo przygotować kopię zapasową wiadomości, nigdy samoczynnie nie otwiera on żadnych załączników i jest bardzo prosty w obsłudze. Oprócz tego program został całkowicie spolszczony i doprawdy trudno mu coś zarzucić, no może tylko to, że nie obsługuje grup usenetowych, a za pełną wersję trzeba uiścić drobną opłatę.

Strona, na której znajdziesz najświeższe wersje tego rewelacyjnego programu, to łatwy do zapamiętania adres: http://www.thebat.pl/





Szukaj!

http://searchengines.pl

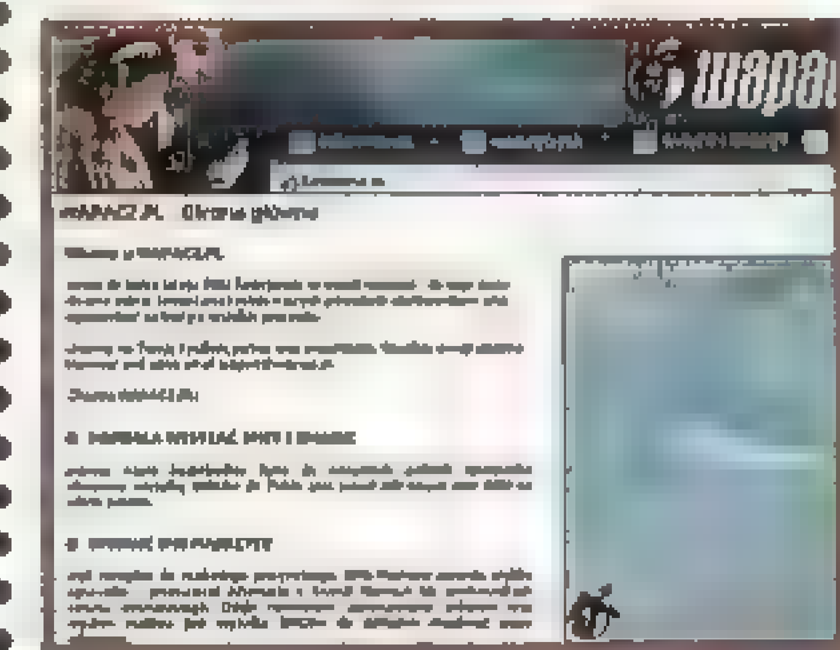
Gdyby nie wyszukiwarki, poszukiwania informacji w Sieci trwałyby wieki. Ale równie trudno jest znaleźć dobrą wyszukiwarkę. Istnieje na szczęście specjalna strona, która mieści się pod adresem http://searchengines.pl/. Znajdziesz tu informacje, które potrzebne są każdemu internaucie. Na stronie są nie tylko odnośniki do różnych sieciowych szperaczy, lecz również masa rad i wiadomości, które przydają się podczas przeczesywania Netu. Strona sprawdza się zwłaszcza, gdy szukasz czegoś w wielu językach, chcesz znaleźć jakiś dobry system Peer-to-peer lub budujesz stronę WWW i chciałbyś umieścić na niej własną wyszukiwarkę.

O komórkach

www.wapacz.pl

Od jakiegoś czasu telefony komórkowe towarzyszą nam we wszystkich sferach życia. Również w Internecie tematyka komórkowa jest niezwykle popularna. Szczególnym zainteresowaniem cieszą się serwisy umożliwiające wysyłanie melodyjek i logo operatora.

Nowa strona świadcząca takie usługi znajduje pod adresem http://www.wapacz.pl. Na razie możesz wysyłać z niej SMS-y do wszystkich krajowych operatorów i do ponad dwustu zagranicznych. Możesz również ściągnąć sobie melodyjkę lub logo. Autorzy serwisu obiecują, że wkrótce będzie je można projektować samemu. Usługi świadczone przez Wapacza nie są niestety bezpłatne.



Śmieci w Sieci

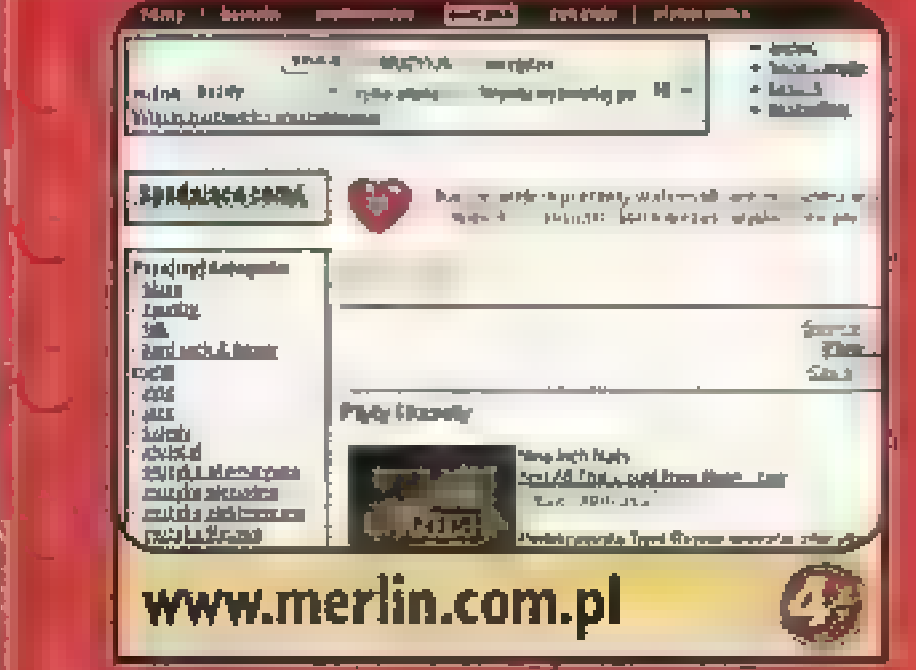
www.mpo.com.pl

Przebojem ostatnich tygodni jest w Internecie strona warszawskiego Miejskiego Przedsiębiorstwa Oczyszczania. Po wpisaniu adresu http://www.mpo.com.pl z głośników dobiega wesoła piosenka, wykonywana przez dziecięcy chórek. Posiada ona bardzo chwytliwą melodię i przebojowy refren o „pędzącej śmieciareczce". Kompozycja ma szansę stać się prawdziwym hitem i to nie tylko w Sieci. Jednak ten utwór nie stanowi jedynej atrakcji, dla której warto zajrzeć na strony warszawskiego MPO. Znajdują się tu również całkiem poważne informacje o sposobach utrzymania miasta w czystości oraz o ekologii. Warto więc tu zajrzeć, nie tylko po to, by poprawić sobie humor wpadającą w ucho melodią, ale także poczytać trochę o naszym najbliższym środowisku i zastanowić się nad jego ochroną.



5x WWW













Teksty: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer

Daj nam swoje pieniądze, a my zmarnujemy twój czas – takim hasłem proponowałbym reklamować „Avalon"

AVALON

Kamera zbliża się. Małgorzata Foremniak powoli kroi mięso na cienkie płaty. Następnie sięga po ziemniaki i obiera je. Potem kroi w kostkę. Zbliżenie. Pani Foremniak tym razem torturuje kapustę, szatkując ją ostrym nożem. Zbliżenie na jabłuszko. Nasza bohaterka kroi je w ćwiartki i plasterki. Wszystko wrzuca do garnka i dosypuje ryżu. Z pełną miską już przygotowanego jedzenia szuka swego pieska. Pieska nie ma. Na twarzy pani Foremniak odbija się zaskoczenie i zaniepokojenie. Woła psa, wychodzi przed drzwi. Pies nie pojawia się. Cięcie. Wyciemnienie. Koniec sceny. Znudził was ten opis? No to wyobraźcie sobie, że ja musiałem ją oglądać, a trwała ona wcale nie tak krótko. Mniej więcej cały film utrzymano w tym stylu. Operatora bardzo wyraźnie rajcuje zabawa kamerą. Długie najazdy, przetrzymania, przybliżenia, poświęcanie czasu sprawom tak mało istotnym, jak na przykład długie kadrowanie faceta jedzącego jak prosię. I co gorsza, nic z tego wszystkiego nie wynika. Miałem nieszczęście w przeddzień pokazu filmu „Avalon" oglądać po raz czwarty czy piąty „Matrixa". I różnica jest taka, jak między Trabantem a Lincolnem Continentalem. Niby Trabantem pojeździć też można, ale co to za radocha?

Sama fabuła „Avalon", choć nie oryginalna, to jednak dawała pole do popisu. Oto mamy parszywy i zdegenerowany świat. Ludzie mieszkają w slumsach, żrą ohydną paciaję z metalowych talerzy, ubrani są w łachmany. Na świecie rządzi wirtualna gra wojenna, w której każdy chce się okazać mistrzem i wejść na najwyższy poziom. Co ważne, ten, kto dobrze spisuje się w wirtualnym świecie, otrzymuje konkretne wynagrodzenie finansowe w świecie rzeczywistym. Wśród graczy rozpowszechniona jest legenda o tajnym najwyższym poziomie, przeznaczonym dla najlepszych. Tyle że ten, kto zawiedzie, już ze świata gry nie wychodzi i zamienia się w wegetujące na szpitalnym łóżku warzywo. Polscy aktorzy, japoński reżyser, operator, scenarzysta i producenci. Zapowiadało się, jeśli nie smakowicie, to przynajmniej ciekawie. A wyszedł usypiacz doskonały. „Avalon" zamiast relanium.

W głównej roli zobaczycie Małgorzatę Foremniak – drugoligową aktorkę, znaną z ról sympatycznych i miłych blondynek. Tym razem pojawia się ona w demonicznej, czarnej peruce. Na ekranie zajmuje się głównie paleniem szlugów, piciem wódy, wymiotowaniem i przemawianiem do wszystkich ostrym tonem zbuntowanej wielkości. Niestety, wyraźnie widać, że taki image aktorce nie odpowiada. W roli degeneratki-twardzielki wypada po prostu żałośnie. Dzięki temu nie odbiega od poziomu reszty aktorów, którzy sprawiają wrażenie, jakby występowali na pierwszomajowej akademii szkolnej. Wszystkie kwestie są pieczołowicie artykułowane, wypowiadane z patosem i zadęciem. W dodatku ta aktorska nieudolność „wsparta" jest żałośnie przygotowanymi dialogami. Aby nie być gołosłownym, pozwolę sobie podać jeden przykład. Oto widzicie grupę żołnierzy.


Małgorzata Foremniak w czarnej peruce prezentuje się intrygująco



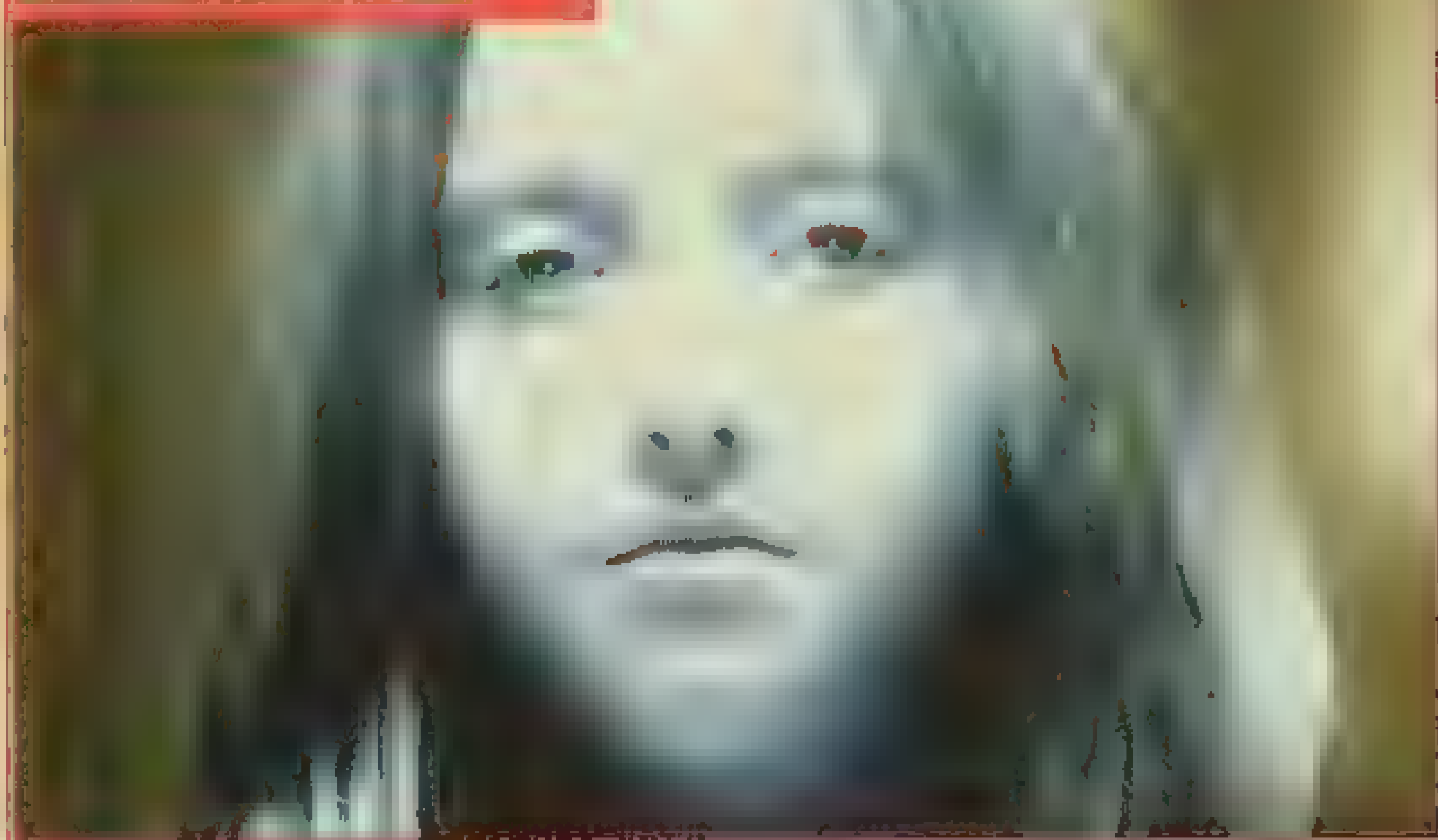
Search, Kill and Destroy. Oto motto tych, którzy startują w wirtualnej lidzę wojennej

Trwa pełne napięcia oczekiwanie na wroga. I nagle pojawia się potężny przeciwnik. Najgroźniejszy w grze. Co robi dowódca oddziału? Spokojnie patrzy i przemawia profesorskim tonem: „Oto coś tam, coś tam, najgroźniejszy przeciwnik na tym poziomie. Jednak sądzę, że ma on też słabe strony, które będziemy mogli wykorzystać". Wyobrażacie sobie coś takiego? Jeśli gracie w Kwaka (czy jakiegokolwiek innego FPS-a, gdzie decydują ułamki sekund), to doskonale zdajecie sobie sprawę, że nie zostaje tam wiele czasu na myślenie. Pozostaje intuicja, refleks i nabyte odruchy. I tu przechodzimy do podstawowego błędu filmu. Przedstawienie wirtualnego świata wiecznej bitwy, gdzie rywalizują tysiące graczy, może wzbudzić tylko uśmiech politowania. Odnoszę wrażenie, że scenarzysta i reżyser na oczy nie widzieli żadnej gry komputerowej, a ich wiedza o walkach sieciowych to wizja małego Jasia.

Czy jesteście w stanie wyobrazić sobie, że jeden z głównych bohaterów wymachuje przez pół filmu małym pistolecikiem, a reszta uzbrojona jest w jakieś badziewiarskie karabiny? A gdzie miotacze ognia, wyrzutnie automatycznie kierowanych rakiet, bronie energetyczne, gdzie takie efekty jak słynny „rocket jump"? Walki zrealizowano wręcz w zwolnionym tempie, okazują się nudne do granic możliwości i nie mają nic wspólnego z realiami gier komputerowych.

„Avalon" to film, z którego przy maksimum dobrej woli dałoby się przygotować półgodzinny odcinek niezbyt nowatorskiego serialu. Jednak w tej formie, w jakiej obraz został zrealizowany, jest absolutnie nie do oglądania. Otrzymaliśmy w jednym garze wymieszane: żenującą grę aktorów, fatalny scenariusz, beznadziejne dialogi i co najwyżej przeciętne efekty specjalne. Jedynym plusem „Avalonu" zdają się ponure i przygnębiające scenerie: ciemne zaułki, ohydne knajpy, odstręczający dom gry. W takim właśnie środowisku poruszają się główni bohaterowie - równie paskudni, jak otaczający ich świat.

Na koniec wypadałoby odpowiedzieć na pytanie: skoro „Avalon" jest tak słabym filmem, to dlaczego poświęcamy mu aż dwie strony? Odpowiedź wydaje się prosta: kochamy was i szanujemy wasze pieniądze. A ponieważ film będzie reklamowany jako rozrywka dla graczy komputerowych, więc spieszymy was ostrzec: to nie jest rozrywka dla was. Wy, tak jak i my, żądacie atrakcyjnej i dynamicznej fabuły oraz rewelacyjnych efektów specjalnych, pragniecie zwrotów akcji, niespodzianek, zastrzyku adrenaliny, a żadnej z tych rzeczy w czasie trwania dwugodzinnego seansu nie otrzymacie.



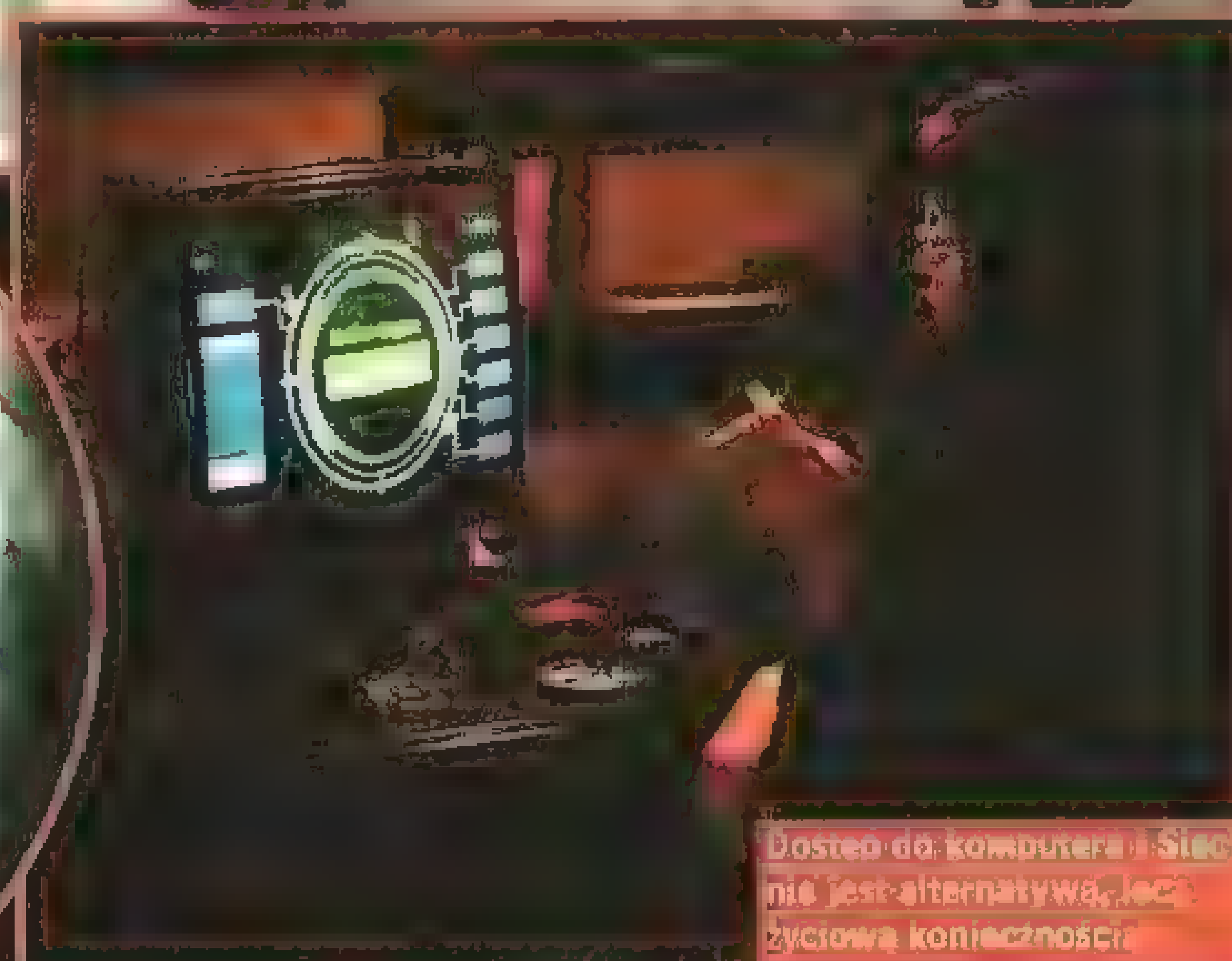
Podobno w świecie gry można spotkać tajemnicze dziecko. Aby awansować, trzeba je zabić



Na planie wirtualnej bitwy spotykają się tysiące graczy z całego świata



Oto świat wirtualnych zmagań. Czołgi i ich załogi staną się celem



Dostęp do komputera i Sieci nie jest alternatywą, lecz życiową koniecznością

Tekst: Jacek „Randall" Piekara; Zdjęcia: Monolith

JEDNYM ZDANIEM

GameCube już w maju

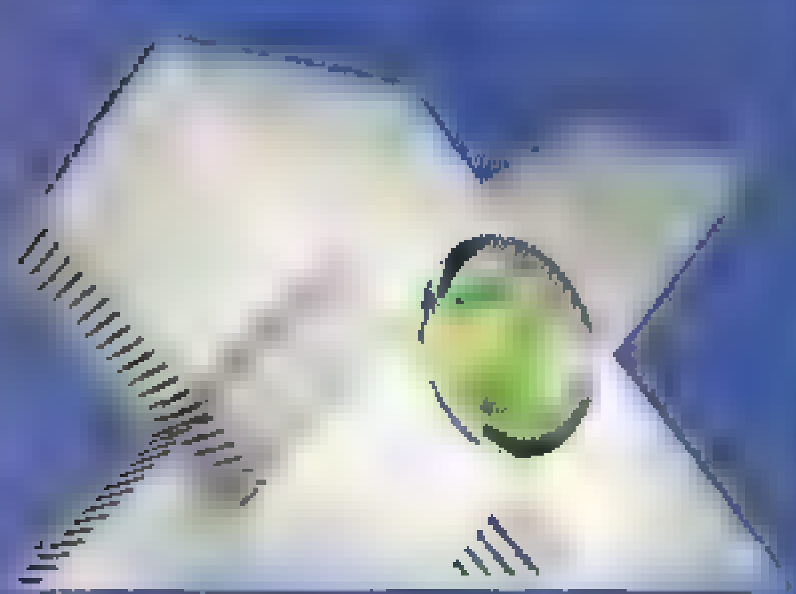
Także ostatnia z konsol nowej generacji doczeka się swojej europejskiej premiery jeszcze w tym roku. GameCube ma pojawić się w sklepach 3 maja. W chwili premiery dostępne będzie ponad 20 gier, a wśród nich LUIGI'S MANSION czy STAR WARS ROGUE SQUADRON. Początkowa cena została ustalona na poziomie ok. 250 Euro, co stanowi niezłą ofertę w porównaniu do produktów konkurencji.

Linux + PlayStation 2

Firma Sony Computer Entertainment Inc. zapowiedziała wydanie wersji Linuksa dla konsoli PlayStation 2. System bazujący na jądrze 2.2.1 miałby się ukazać w maju tego roku. System do poprawnej pracy będzie potrzebował monitora pracującego w wysokiej rozdzielczości (1024x768). W skład zestawu, kosztującego ok. 300 dolarów, będzie wchodziło oprogramowanie, 100-megabitowa karta sieciowa oraz adapter do podłączenia monitora, klawiatury i myszki USB.

Czekamy na X-boxa

Za kilka dni, 14 marca, odbędzie się oficjalna europejska premiera najnowszej (i jedynej) konsoli do gier znanego producenta oprogramowania. X-box, bo o nim mowa, to system do gier wyposażony w procesor Intela z zegarem 733 MHz, wydajny układ graficzny NVIDIA, port sieciowy do szybkiego surfowania po Internecie (za pośrednictwem np. stałego łącza lub sieci telewizji kablowej), DVD, a także 4 wejścia na kontrolery, połączenie sieciowe. X-box to nie tylko sprzęt, ale też świetne gry, np. HALO czy DEAD OR ALIVE 3. Czego chcieć więcej? Ceny niższe niż 480 Euro. I na koniec zła wiadomość: europejska premiera X-boxa niekoniecznie musi się wiązać z dostępnością konsoli w Polsce. Oficjalna polska premiera tego cudeńka została zapowiedziana na koniec bieżącego roku.



Bill poprawia błędy?

W lutym wszyscy programiści Microsoftu otrzymali dosyć niezwykłe polecenie. Szefostwo firmy zadecydowało, że w okresie miesiąca wstrzymane zostaną wszystkie prace nad nowym oprogramowaniem. Pracownicy nie zostaną jednak pozbawieni pracy, ani zajęcia, wręcz przeciwnie! Przez ten czas wszyscy będą bowiem pracować, szukali i poprawiali błędy oraz luki w zabezpieczeniach występujące w istniejących produktach, zwłaszcza w Windows oraz pakiecie Office. Z takiej decyzji powinni cieszyć się wszyscy użytkownicy programów Microsoftu – nie od dziś wiadomo, że ich oprogramowanie działało dziwnie...

Pokémon 3



To już trzecia część przygód Asha i jego przyjaciół. Tym razem wybierają się do miasteczka Greenfield, gdzie Pikachu i jego trener Ash zmierzą się z MARZENIAMI dziewczynki. Pewnego dnia doktor Hale, ojciec małej Molly, znika. Tego samego dnia w jego domu pojawia się potężny Pokemon Entei. Stwór zaczyna spełniać wszystkie życzenia sieroty. Jednym z nich jest chęć posiadania matki. Ofiarą pada pani Ketchum, która przypomina utraconą przed laty mamę Molly.

Po sukcesie POKEMON: FILM PIERWSZY na kasetach ukazała się druga część opowieści o losach Mewtow. Wraz z innymi Pokemonami osadził się w krainie Johto, położonej wśród gór. Niestety, jego stwórca, Giovanni, chce odzyskać swoją zgubę. Na szczęście, na ratunek rusza Ash. Jego przeciwnikiem będzie, jak zwykle, fajtłapowaty Zespół R.

KONKURS Do wygrania filmy „Pokemon 3" i „Powrót Mewtwo". Wystarczy odpowiedzieć na pytanie: Jak nazywają się członkowie drużyny R?

Szybkie płyty



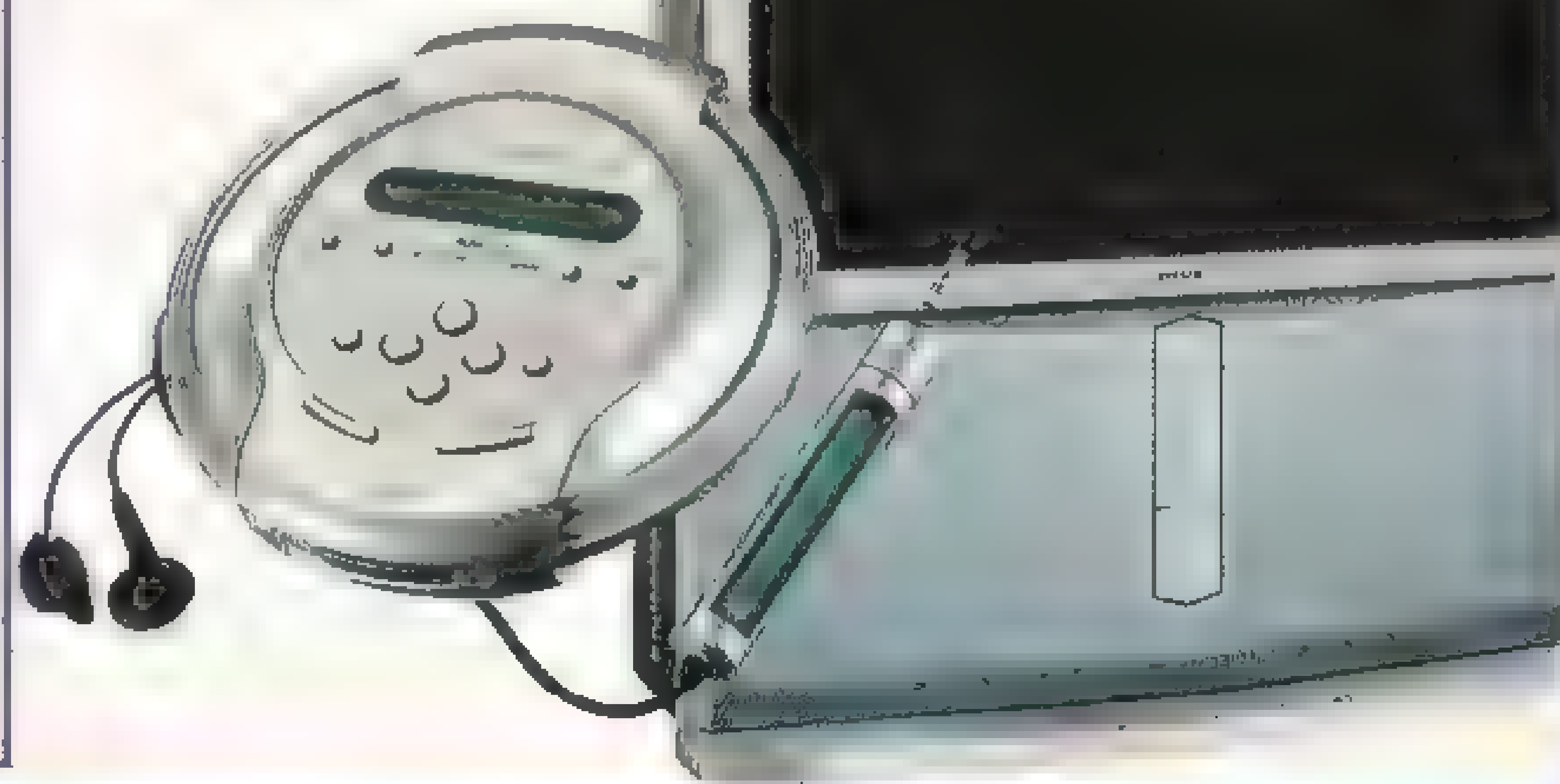
Nagrywarka TDK CyClone 32/10/40 umożliwia zapis płyty CD-R z prędkością 32x, czyli w mniej niż 3 minuty. Tak szybkie urządzenie potrzebuje specjalnych płyt, które wytrzymają taką prędkość. Dzięki zastosowaniu najnowszych rozwiązań, TDK udało się wyprodukować najszybsze na świecie płyty CD-R Reflex Ultra o pojemnościach 650MB (74 min.) i 700MB (80 min.). Nowe płyty przystosowane są do zapisu danych z prędkością do 32x. Krążki powleczono warstwą ochronną, zabezpieczającą CD przed czynnikami zewnętrznymi i zniszczeniem na skutek codziennego użytkowania.

Nowinki SONY

Jeśli uwielbiasz słuchać muzyki, na pewno spodobają ci się najnowsze odtwarzacze Walkman CD, oferowane przez SONY.

Bogato wyposażony model D-CJ01 to prawdziwe cudo techniki. Urządzenie potrafi odtwarzać płyty audio CD-R, CD-RW oraz te z plikami MP3. Walkman posiada też wyświetlacz ciekłokrystaliczny i rozbudowany system antywstrząsowy G-Protection. W komplecie znajduje się także pilot (na przewodzie słuchawek), pozwalający obsługiwać wszystkie funkcje urządzenia. Największe wrażenie robi jednak możliwość odtwarzania utworów MP3 przez 24 godziny bez przerwy! Cena urządzenia wynosi około 1200 zł.

Jeśli właśnie wygrałeś główną nagrodę w Lotto, powinieneś zainteresować się... telewizorami projekcyjnymi SONY. Najnowsze modele KP-48PS2 i KP-61PS2 oferują przekątną ekranu 1.2 lub 1.5 metra i niesamowitej jakości obraz. Niestety, cena tych „zabawek" (od 22.000 zł) może stanowić zaporę dla żądnych wrażeń telemaniaków...



Ceny Internetu

Postanowiliśmy sprawdzić, ile kosztuje korzystanie z Internetu w naszym kraju. Przy wyliczeniach założyliśmy, że w Sieci będziemy przebywali non-stop przez cały miesiąc. A oto wyniki naszego testu...

Rodzaj dostępu	Opłaty miesięczne	Cena instalacji
Modem	3.948,70 zł [1]	brak
SDI TP S.A.	181,80 zł [1]	353 lub 856 zł
Neostrada	od 309 zł do 1.324 zł [1][2]	od 84 do 640 zł
TV kablowa	od 118 zł lub 179 zł [2][3]	od 525 zł
Dostęp radiowy	od 99 zł [2][3]	od 1.000 zł

Uwaga: ceny część usług mogą się różnić w zależności od regionu kraju

[1] Cena abonamentu telefonicznego i kosztu impulsów lub abonamentu za Internet
[2] Cena zależy od szybkości łącza
[3] Cena zależy od operatora

Szybkie zdjęcia



Fuji zaprezentował trzy modele aparatów cyfrowych, bazujących na zmodernizowanym przetworniku optycznym SuperCCD III. Wspólną cechą urządzeń jest możliwość wykonywania zdjęć w rozdzielczości dwukrotnie przekraczającej liczbę punktów matrycy CCD, a także możliwość uzyskania bardzo wysokiej czułości „kliszy" (nawet ISO 1600) kosztem rozdzielczości.



Pierwszy model, FinePix F601 Zoom, może robić zdjęcia z rozdzielczością do 2832 x 2128 punktów, a jego obiektyw umożliwia trzykrotne powiększenie obrazu. Aparat ma też możliwość rejestrowania filmów w rozdzielczości 640x480 pikseli z prędkością 15 klatek na sekundę. Cena aparatu wyniesie ok. 2700 zł. Bardziej rozbudowany FinePix S602 Zoom, z sześciokrotnym zoomem, podwójnym złączem dla kart pamięci CompactFlash i SmartMedia oraz możliwością rejestracji filmów z prędkością 30 klatek na sekundę, kosztował będzie około 3700 zł.

Za model FinePix S2 Pro w obudowie tradycyjnej lustrzanki Nikon F80, posiadający poza złączem USB również port FireWire, zapłacisz około 13000 złotych.



Pamięci nigdy za wiele

Największą bolączką użytkowników takich urządzeń jak odtwarzacze MP3, aparaty cyfrowe czy też palmtopy lub notebooki, jest wciąż za mała ilość pamięci. Firma TDK oferuje dwa rodzaje kart pamięci flash: SmartMedia i CompactFlash. Karty SmartMedia są dostępne w wersjach o pojemności 16-128 MB, a CompactFlash od 32 do 256 MB. Nowe nośniki są kompatybilne ze wszystkimi urządzeniami obsługującymi karty pamięci SmartMedia oraz CompactFlash, ponadto wyróżniają się bardzo niskim poborem mocy, dużą szybkością transferu danych i całkowitą odpornością na wstrząsy.

JEDNYM ZDANIEM

Bluetooth atakuje

Firma TDK przedstawiła niedawno nowe urządzenia oparte na technologii Bluetooth, przeznaczone dla komputerów stacjonarnych, notebooków i palmtopów, umożliwiające bezprzewodową komunikację między różnymi urządzeniami komputerowymi. W ofercie TDK są obecnie cztery urządzenia wykorzystujące technologię Bluetooth: adapter USB, karta PC (PCMCIA) do komputerów przenośnych, adapter Blue5 (do palmtopów Palm V lub Vx), BlueM (do palmtopów M125/500/505). Dzięki tym gadżetom możesz połączyć swój komputer na przykład z telefonem komórkowym lub notebookiem na odległość do 50 metrów. Urządzenia umożliwiają transfer danych z szybkością do 721kb/s i są w pełni zgodne ze wszystkimi systemami z rodziny Windows.

Internet 220 volt

Już w marcu mogą nastąpić pierwsze podłączenia użytkowników do sieci Internet za pośrednictwem... domowej instalacji elektrycznej! Jako pierwsi z nowej usługi będą mogli korzystać mieszkańcy Krakowa, a wszystko za sprawą umowy, jaką zawarł lokalny zakład energetyczny z firmą Pattern Communications. Również w innych miastach dostęp do sieci przez gniazdko elektryczne ma być możliwy w ciągu kilku miesięcy.

Koniec epoki 3DFx

Pod koniec lutego oficjalnie zamknięta została strona firmy 3DFx, przejętej przez nVidię. Tym samym ostatecznie skończyła się era zapoczątkowana przez VooDoo.

Pierwsi „ochipowani"

Czy chcielibyście zamiast legitymacji studenckiej, szkolnej lub dowodu osobistego używać wszczepionego pod skórę chipa? Chyba nie... Jednak być może w niedalekiej przyszłości pożegnamy papierowe dokumenty, w zamian dostając elektronicznego szpiega! Co ciekawe, są już pierwsi ochotnicy, którzy zgodzili się na eksperymentalne wszczepienie pod skórę chipów identyfikacyjnych. Dzięki zastosowaniu specjalnych czytników, możliwe będzie odczytanie danych sprawdzanej osoby, nawet bez konieczności... zbliżania się do niej! Dodatkowo, część identyfikatorów ma też pozwalać na określanie pozycji swojego właściciela za pomocą systemu GPS.
Przyznacie sami, że brzmi to dosyć niesamowicie. Z jednej strony może to być wygodne, z drugiej zaś – jak byście się czuli zostając kontrolowani przez rodziców obserwujących na komputerze gdzie jesteście?

Imperatorki 2001

Wirtualne Imperium Gier już po raz drugi organizuje konkurs na najlepsze gry minionego roku. Zwycięzcom zostaną wręczone Imperatorki – statuetki wykonane specjalnie na tę okazję. CLICK! został wyłącznym patronem prasowym tej imprezy. W tym roku przyznamy nagrody w czterech następujących kategoriach:

1. Gra roku 2001
2. Najbardziej innowacyjna gra
3. Najbardziej grywalna gra
4. Najlepsze polskie wydanie gry (czyli poziom lokalizacji, jakość opakowania, instrukcji, ew. gadżety dołączone do gry)

Zachęcamy Was do głosowania w Internecie – pod adresem www.gry.wp.pl znajduje się specjalna strona konkursowa, czynna do 19 marca. Jeśli nie masz dostępu do Sieci, możesz wysyłać kartkę pocztową z kuponem konkursowym (patrz róg tej strony) na adres:

Wirtualna Polska
Wirtualne Imperium Gier
ul. Kierbedzia 4 pok. 24
00-728 Warszawa

Ogłoszenie wyników oraz wręczenie statuetek odbędzie się 22 marca w siedzibie Wirtualnej Polski. Relację z rozstrzygnięcia konkursu zamieścimy w 5/02 numerze CLICKA!. Pojawi się ona także w telewizji HYPER.

Wśród osób biorących udział w konkursie rozlosujemy bardzo atrakcyjne nagrody, ufundowane przez naszych sponsorów.



Oto nominacje zgłoszone przez naszych specjalistów:

1. Gra roku 2001
Aliens vs. Predator 2 – polski dystrybutor Play It
Arcanum – polski dystrybutor Play It
Black & White – polski dystrybutor Im Group
Max Payne – polski dystrybutor Play It
Operation Flashpoint – polski dystrybutor Im Group

2. Najbardziej innowacyjna gra
Black & White
Max Payne
Operation Flashpoint
Red Faction – polski dystrybutor LEM
Rally Trophy – polski dystrybutor CD Projekt

3. Najbardziej grywalna gra
Black & White
Commandos 2 – polski dystrybutor IM Group
Max Payne
Operation Flashpoint
Pet Racer – polski dystrybutor Techland

4. Najlepsze polskie wydanie gry
Arcanum
Fallout Tactics – CD Projekt
Max Payne
Tropico – polski dystrybutor Play It
Twierdza – polski dystrybutor Play It





IMPERATORKI 2001
CLICK!

KOMPUTER EXPO

Płaski i duży

Wszyscy, którzy odwiedzili targowe stoisko firmy iiyama Polska, mieli okazję obejrzeć nowy, 19-calowy płaski monitor LCD. Model AU4831D wyposażono w obrotowy panel NEC/Hitachi IPS, wyświetlający obraz w rozdzielczości 1600x1200 punktów przy częstotliwości odświeżania 60 Hz.



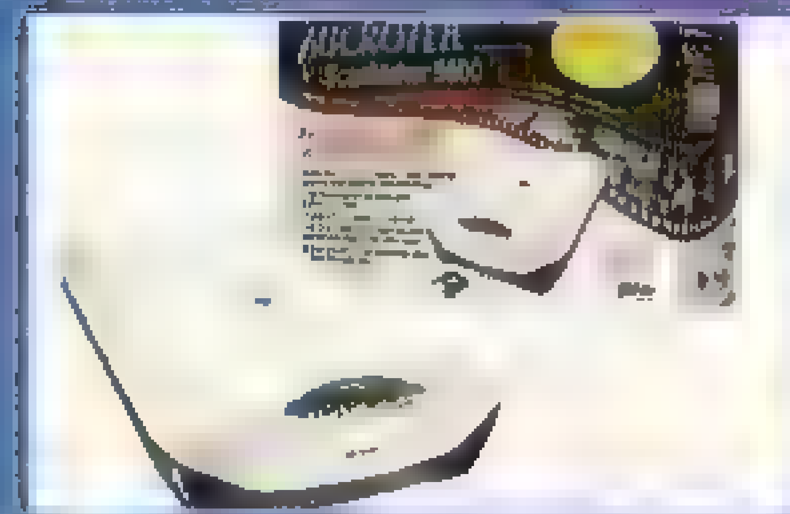
Notebooki z P4 2.4 GHz

Coraz popularniejszy na naszym rynku producent komputerów przenośnych, firma Gericom, zaprezentował notebooka wyposażonego w mobilny procesor Pentium 4 z zegarem 2,4 GHz. P4 współpracuje z 512 MB pamięci DDR, 40-gigabajtowym dyskiem twardym UltraATA, chipem graficznym S3 Savage4 AGP 4x oraz 15,1-calowym ekranem TFT SXGA+ wyświetlającym obraz w rozdzielczości 1600x1200 punktów. Komputer zaopatrzono ponadto w 16-bitowy system muzyczny 3D Surround Stereo Soundsystem, zgodny ze standardem SB-Pro oraz napędy CD-RW/DVD i FDD.



Dla wymagających

Każdy, kto chce kupić profesjonalny skaner, powinien rozważyć nową propozycję firmy Microtek – ScanMaker 5600. Skaner dostępny jest w ofercie dystrybutora – firmy Connect – i charakteryzuje się rozdzielczością optyczną, wynoszącą 2400x4800 dpi oraz 48-bitową głębią kolorów. Skanujący dokumenty formatu A4, ScanMaker, komunikuje się z pecetem poprzez złącze USB. Skaner wyposażono w technologię Sigma Six, co pozwala wydobyć szczegóły skanowanego obrazu. Urządzenie zaopatrzone w pięć przycisków szybkiego dostępu, umożliwiających bezpośrednie skanowanie, kopiowanie, przesyłanie obrazów za pomocą poczty e-mail, rozpoznawanie tekstu w formie elektronicznej oraz wyświetlanie obrazów i dokumentów bezpośrednio ze skanera na stronach WWW. Cena skanera to 999 zł.



Mega zegarek



Prawie każdy z nas ma zegarek i każdy też przyzwyczaił się do tego, że nowoczesne zegarki wyposażone są w wiele dodatkowych funkcji, takich jak elektroniczne notatniki, kalkulatory czy nawet... piloty do sterowania telewizorem. Teraz do dodatkowego wyposażenia możesz jeszcze dopisać cyfrowy aparat fotograficzny!

Jeśli chcesz fotografować widoczki, musisz kupić zegarek WQV-10 firmy CASIO, dystrybuowany w Polsce przez znaną firmę ZIBI. Najmniejsza odległość fotografowanego przedmiotu wynosi 30 cm, urządzenie posiada także 2x cyfrowy zoom. Do przesyłania obrazów z aparatu do komputera (lub innego zegarka) wykorzystywany jest port podczerwieni. Tak więc twój PC powinien mieć standardowy port IrDA w komputerze lub musisz kupić specjalną przystawkę USB. W zestawie znajduje się także wiele programów, a wśród nich Ulead Photo Explorer 7.0 Lite, pozwalający łatwo obrabiać fotografie. Sam aparat zapamiętuje do 100 fotografii w formacie JPEG i posiada 1 MB pamięci flash. Szybkie przeglądanie zawartości pamięci ułatwia funkcja przeszukiwania – na kolorowym wyświetlaczu pokazują się równocześnie cztery obrazki. Każde zdjęcie można opatrzyć komentarzem zawierającym do 24 znaków. WQV-10 ma także wbudowany kalendarz, stoper i alarm. Posiada system automatycznego oszczędzania energii i jest wodoodporny.



Zegarek oferowany jest w dwóch wersjach: WQV-10-1 (z paskiem z żywicy epoksydowej) za około 1900 zł oraz WQV-10D-2 (z bransoletą ze stali nierdzewnej) za około 2000 zł. Można go kupić w salonach firmowych ZIBI.

Infolinia Zibi: 0 801 120 110, www.zibi.pl

JoWood: kraina gier


W budynku CD Projektu. W wolnej chwili czas poplotkować ze starymi znajomymi

Dnia 1 lutego roku pańskiego 2002 pod budynek Wydawnictwa Bauer podjechała elegancka limuzyna Lincoln Continental. O dziwo, na pokład nie zabrała ani nowego szefa rosyjskiej mafii, ani nawet dowódcy połączonych sztabów NATO, lecz moją skromną osobę.

Pierwszym punktem docelowym wyprawy była siedziba firmy CD Projekt, gdzie czekali na przedstawicieli polskich gazet i portali o grach komputerowych ludzie ze znanej firmy JoWood.

Gdy zjawili się wszyscy zaproszeni goście, w sali konferencyjnej rozpoczęła się prezentacja nowych tytułów firmy, które w tym roku powinny trafić na sklepowe półki. Mieliśmy okazję zobaczyć, między innymi, takie gry jak FAR WEST (nietypowy RTS osadzony w realiach Dzikiego Zachodu), INDUSTRY GIANT 2 (gra ekonomiczna), HOTEL TYCOON 2 (zarządzasz siecią hoteli) oraz CULTURES 2 (czyżby pogromca serii SETTLERS?). Panowie z JoWood pokazali też pierwsze materiały z gry NATURAL RESISTANCE. Więcej szczegółów na temat rzeczonych gier znajdziecie w przyszłych numerach CLICKA.

Po konferencji całe towarzystwo przeniosło się na część nieoficjalną do klubu Organza. O tym, co się tam działo, pisał jednak nie będę, bo: a) to ściśle tajne, b) i tak nic nie pamiętam. Ważne jest, że było naprawdę odjazdowo!

Frogger


Późniejsza, nieoficjalna część imprezy odbyła się w sympatycznym klubie Organza


Ależ panowie... To nie czas na załatwianie interesów! Teraz należy się BAWIĆ!!!


Brać dziennikarska podczas pokazu nowych tytułów JoWood w siedzibie CDP


Po prezentacji udało mi się porozmawiać z przedstawicielami JoWood w 4 (x2) oczy

Piratom NIE!

Ciekawą kampanię rozpoczęła niedawno firma Microsoft, która postanowiła rozprawić się z piractwem. Akcja przeprowadzana jest pod hasłem „Oryginał za Podróbkę? – Gratis!!!" Na czym to wszystko polega? Otóż, każdy użytkownik, który kupił w dobrej wierze jakiś produkt firmy (na przykład Windows XP lub Microsoft Office), ale nie jest do końca przekonany, czy kupił oryginał, może w łatwy sposób to sprawdzić. Wystarczy przesłać zakupioną płytę wraz ze wszystkimi certyfikatami do producenta. Program zostanie zbadany i w ciągu 3 dni klient zostanie poinformowany o wyniku. Jeśli okaże się, że produkt jest oryginalny, zostanie odesłany do klienta wraz z potwierdzeniem jego legalności. W przypadku, gdy analiza wykaże, że nadesłany produkt jest podróbką wysokiej jakości, klient otrzyma oryginalne oprogramowanie Microsoft. Wymiana obejmie tylko jeden egzemplarz, bez względu na to, ile kopii nielegalnego oprogramowania dostarczono. Oto adres, pod który należy wysłać podejrzane oprogramowanie:

Zespół Identyfikacji Produktu Microsoft
01 - 680 Warszawa 14
skr. pocz. 80

Do przesyłki należy dołączyć formularz zgłoszeniowy osoby poddającej produkt ekspertyzie. Szczegółowe zasady korzystania z usługi oraz wzór formularza dostępne są w Internecie: www.microsoft.com/poland/ piratnie/pid.htm.

Nauka inaczej

Ciekawą propozycję dla uczniów przygotowało amerykańskie centrum edukacyjne Futurekids.

Firma kształci dzieci i młodzież, zajmuje się edukacją komputerową. Ma ponad 800 placówek w 80 krajach (w Warszawie 2 i 1 w Poznaniu). Zajęcia prowadzone są metodą zadaniową. Przed uczniem stawiane są wyzwania, do zrealizowania których należy zastosować różne zakresy wiedzy komputerowej. Lekcja nie jest nudnym wykładem, lecz przygodą. Zamiast uczyć się na pamięć komend, uczniowie wykorzystują je w praktyce. Na lekcjach poszukuje się skarbów, projektuje płatki śniegu lub broszurę informacyjną. Wiedza jest stopniowana w zależności od postępów ucznia. Kolejne zadanie wprowadza nową wiedzę i utrwala wcześniej zdobytą. Zajęcia kończą się wydrukowaniem pracy, która jest dowodem poczynionych postępów. Program obejmuje: edycję tekstów i publikacji, arkusz kalkulacyjny, grafikę, multimedia, środowisko operacyjne, programowanie, bazy danych, Internet i informatykę stosowaną. Kończy się zdobyciem certyfikatu Cambridge Starter Awards Certification in Information and Communication Technology. Jedyną wadą kursu jest cena (na jednym poziomie ok. 1300 zł).

Info: http://www.futurekids.pl

YAMAKASI

Maksymalny odlot

Kim są tytułowi Yamakasi i o co w tym wszystkim chodzi? Pewno chciałbyś zadać takie pytanie (no chyba, że już byłeś w kinie)... Spieszymy więc z odpowiedzią. Nie chodzi wcale o zmutowane Pokemony ani nawet o nową odmianę sushi, tylko o siedmiu sympatycznych, choć może trochę zwariowanych, bohaterów najnowszego filmu Luca Bessona. Koledzy mieszkają w podparyskiej dzielnicy, po której raczej nie należy spacerować późnym wieczorem. Zamiast jednak zajmować się rozbojem, jak większość chłopaków z ich blokowiska, poświęcają się sztuce wspinaczki bez asekuracji po budynkach. Robią to w naprawdę niewiarygodny sposób w rytm hip-hopowej muzyki. W filmie nie chodzi jednak tylko o zabawę, tonacja opowieści zmienia się bowiem, gdy jeden z chłopców pragnących zostać Yamakasi spada z drzewa i trafia do szpitala. Może go uratować tylko przeszczep serca... W Polsce tytuł dystrubuuje firma Monolith.

KOMPUTER EXPO

EPSON przedstawił...

Firma Epson zaprezentowała serię [illegible] atramentowych, należących do rodziny Stylus. Jedną z nich jest model Stylus Photo 895, który może drukować zdjęcia bezpośrednio z karty pamięci aparatu cyfrowego (bez użycia komputera). Za pomocą odpowiedniej przejściówki Epson Stylus Photo 895 obsługuje wszystkie popularne formaty kart, takie jak CompactFlash, SmartMedia, Memory Stick, Microdrive i SD. Czytnik kart PCMCIA można wykorzystać także do [illegible] transferu obrazu do komputera PC lub Macintosh. Drukarkę podłącza się do komputera przez kabel USB. Opisywane urządzenie drukuje obrazy zarówno czarno-białe, jak i kolorowe w rozdzielczości 2880x720 dpi, z prędkością od [illegible] do [illegible] stron na minutę. W zestawie są sterowniki dla systemów operacyjnych Windows 98/2000/Me oraz Mac OS. Drukarka oferowana jest za [illegible] 999 złotych.

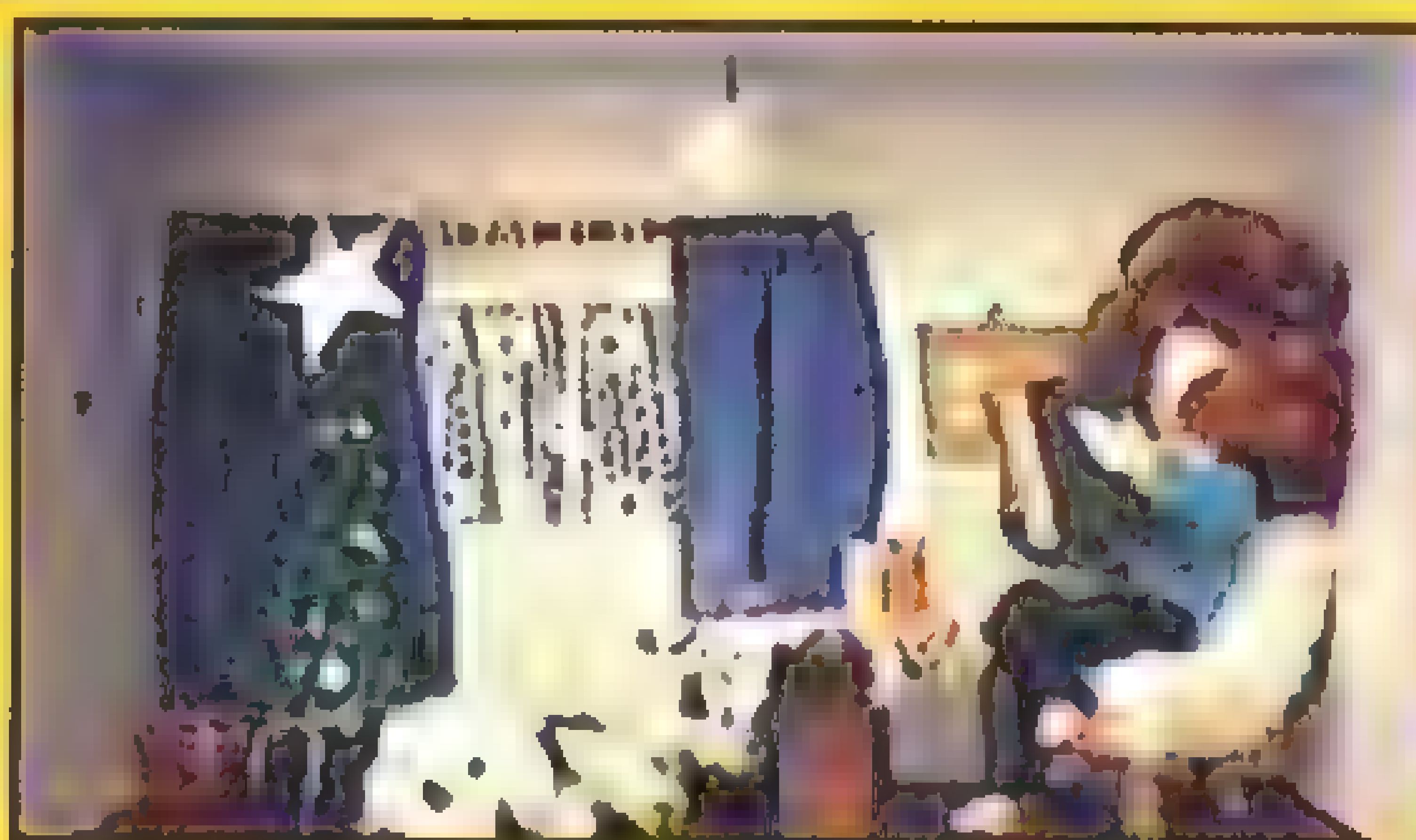
Epson rozpoczyna także sprzedaż bezprzewodowej drukarki Stylus C80WN. Do wymiany informacji urządzenie wykorzystuje serwer druku i [illegible] sieciowy Ethernet 802.11b (radiowa transmisja danych). Komputery wyposażone w podobny adapter mogą przesyłać wydruki bezpośrednio do drukarki, pozostałe zaś muszą korzystać z podłączonego do tradycyjnej sieci lokalnej punktu dostępu (acces point). Maksymalna odległość między [illegible] komputerem a drukarką [illegible], a uzyskiwana prędkość transmisji [illegible] 11 Mb/s. Mechanizm [illegible] plujki umożliwia pracę z prędkością wydruku do 20 stron [illegible] w przypadku druku [illegible] i 10 str./min podczas pracy w kolorze. Uzyskiwana przez nią maksymalna rozdzielczość wynosi 2880x720 dpi [illegible]. Drukarka jest sprzedawana za [illegible] 600 zł.

Internet podrożeje!

[illegible] może już wkrótce dużą część użytkowników Internetu, korzystających z usług niezależnych firm, czeka niemiła niespodzianka. Telekomunikacja Polska postanowiła bowiem pozbyć się konkurencji i wpadła na iście diabelski pomysł. Duża część firm korzysta z łączy analogowych, przesyłając przez nie [illegible] od użytkowników lub swoich punktów dostępowych. Krajowy monopolista [illegible] operatorów do wykupienia [illegible] droższych łączy cyfrowych. [illegible] stare łącza mają być [illegible] specjalnie zakłócane. [illegible] internetowe zostaną więc [illegible] do podniesienia cen lub [illegible] usług.

ROZWIĄZANIE KONK

1 miejsce



ROKSANA DUDA











2 miejsce

KAMIL KAŁUŻA







3 miejsce

KLAUDIA, KAJETAN, KRZYSZTOF DZIEDZIECH











URSU ŚWIĄTECZNEGO



GRZEGORZ TROJAN



JOLA BILSKA



MARTA SIENIAWSKA



KAROLINA SKRZYDŁOWSKA



MICHAŁ KUPIŃSKI



PATRYK ZDZIENNICKI



TADEUSZ CHODAKOWSKI



WOJCIECH I MARIUSZ ZMUCHIŃSCY

Nagrody pocieszenia – gry ufundowane przez naszych sponsorów otrzymują:

Łukasz i Maciek Olko, Siedlce; Łukasz Mańka, Libiąż;Piotr Czapski, Biała Podlaska; Kamil Kozłowski, Rawa Mazowiecka; Zanusz Zaczkiewicz, Lewin Brzeski; Marcin Piórko, Tenczynek, woj małopolskie; Piotr Łuksza, Białystok; Swies Gabrys, Stroże; Mateusz i Jakub Kulik, Dąbrowa; Łukasz Ziental, Częstochowa; Bartosz Sikora, Chrzanów; Marcin Stupak, Piaseczno; Jarek Kozieł, Częstochowa; Adrian Płaszczykowski, Ostrów Wielkopolski; Robert Proch, Bydgoszcz; Łukasz Talaga, Ruda Śląska; Mariusz Kucharczyk, Rzepedź; Tomasz Orawiecki, Kielce; Adam Jarząbek, Częstochowa; Bartosz Trąckowiak, Krotoszyn; Elżbieta Leśniewska, Katowice; Sławomir Żądło Kasinka, Mała 505; Agnieszka Wachnik, Czerwionka; Michał Bukowski, Cybinka; Maciej Izak, Szczecin; Damian Polewski, Częstochowa; Łukasz Potrawa, Katowice; Wojtek Rogalski, Karniowice; Piotr Lewandowski, Gdańsk-Stogi; Dawid Nawrocki, Kalisz; Piotr Ichniowski, Tczew; Krzysztof Miszczak, Słupsk; Tomasz Zieliński, Koło; Piotrek Wojciechowski, Grudziądz; Daniel Lanterbach, Elbląg; Joanna Szwed, Jawor; Sylwia Bednarska, Jaworzno; Rafał Chechelski, Trzebina; Michał Snopek, Ostrowiec Św.; Kuzin Andrzej, Zarszyn; Mateusz Krzyk, Proszowice; Mateusz Bieniusd, Zdzieszowice; Piotr Gielzak, Nałęczów; Katarzyna Orawiecka, Kielce; Tomasz Tomczyk, Nowa Wieś; Szymon Barczak, Kruszwica; Waldemar Szczerbowski, Oświęcim; Maciej Ptaszek, Krynica; Damian Matusek, Stróże 456; Ewelina Pelka, Kęty; Radosław Turewicz, Zielona Góra; Mirosław Bartczak, Wilamowice; Krzysztof Suski, Lubań; Michał Komorowski, Łódź; Krzysztof Halupniczak, Szczedrzyk; Krzysztof Nowicki, Bydgoszcz; Monika Ciąpała, Marcin Baczar.

ludzie listy piszą...

Wymagania sprzętowe w grach

Fantazja – co jest grane?

Jestem od dawna, dawna, dawna wielbicielem i miłośnikiem fantastyki. Ale dopiero specjalne wydanie Clicka było tym czymś, na co czekałem. Nie tylko opowiadania, ale przegląd filmów, książek, gier, doskonały artykuł o komiksie. A wszystko tak fajnie napisane, bez żadnych językowych cudactw. No i kompakt-cudo!!! Te wszystkie fantastyczne tapety i trailery... Jeeeezu! I teraz mam pytanie: Click-Fantazja z kompaktem, plakatami i w pełnym kolorze kosztuje taniej niż Nowa Fantastyka, wydawana na takim papierze, że tylko w kiblu go idzie powiesić. Więc jak to się stało??? Jeśli dopłacacie do pisma, to czy to ładnie względem ubogich wydawnictw, takich jak NF?

Miron

☆ Ufff... trzeba tu po kolei omówić różne sprawy. Po pierwsze: Nowej Fantastyki nie wydawało ubogie wydawnictwo, a ogromny koncern Prószyński i spółka. A że robili to tak nędznie, jak robili, to już sprawa ich klasy, ich sumienia i ich profesjonalizmu. Po drugie: wydawnictwo Bauer nie dopłaciło ani grosza do specjalnego dodatku, a wręcz przeciwnie, zarobiło na nim tyle, że pół Afryki przez rok by za tę kasę balowało, ile wlezie ;) Po trzecie wszystko jest kwestią profesjonalizmu. Redakcja NF nie ma doświadczenia na tzw. „wolnym rynku". To ludzie przyzwyczajeni do tego, że Czytelników można olewać, nie trzeba dbać o jakość pisma, gdyż ludzie i tak je kupią. Ale jeśli Fantazja ci się podobała, to liczymy na to, że Click-Fantasy (bo dodatek teraz będzie się ukazywał pod tym tytułem) spodoba ci się jeszcze bardziej!

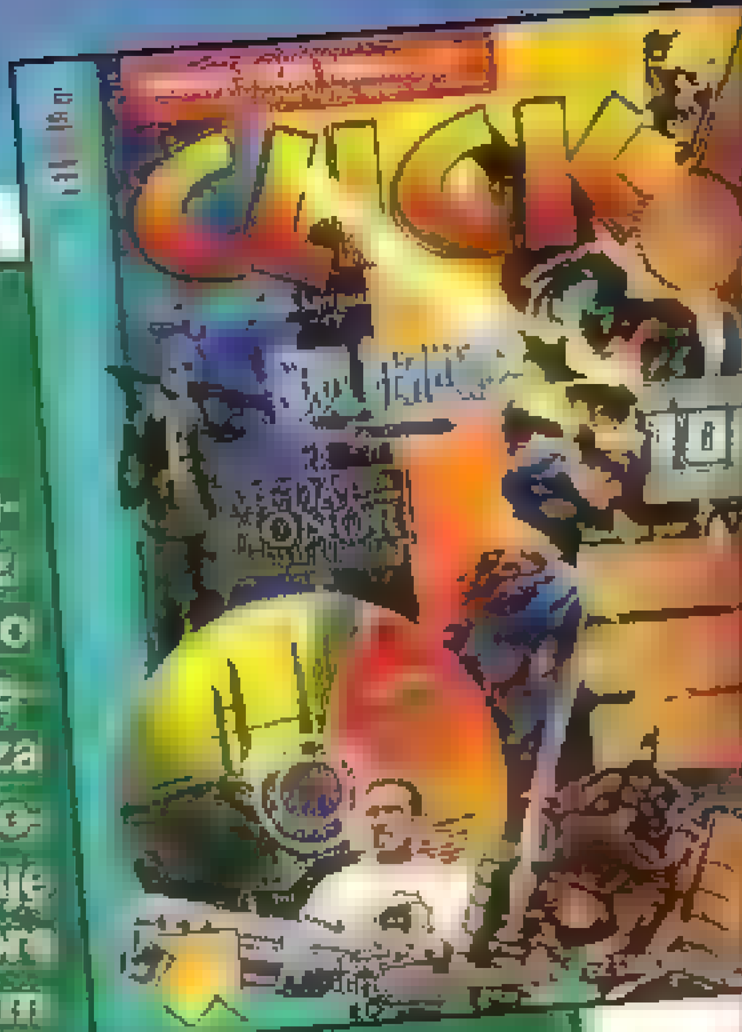


Od lat 18...

Ile trzeba mieć lat, żeby pracować w waszej redakcji?

Wojtek

☆ Wiek nie ma tu specjalnego znaczenia. Ważna jest umiejętność posługiwania się piórem, łatwość wyrażania myśli oraz, rzecz jasna, świetna znajomość tematu gier komputerowych, multimediów lub spraw związanych z hardware. Przecież lepiej przyjąć do pracy wybitnie uzdolnionego piętnastolatka niż debilnego czterdziestolatka, prawda? Zresztą na przykład kolega Krooger jest duży, łysy i stary, a psychicznie i intelektualnie stoi na rozwoju przedszkolnym (i to przedszkolaka z grupy maluchów). No i jakoś sobie z tym musimy radzić!



Ostro, ostrzej...

Dlaczego ostro? Bo na listy odpowiadam dzisiaj niegrzecznie, obrażam ludzi i drwię sobie z nich. A co?! Wolno mi, bo nie dość, żem cham i świnia, to jeszcze jestem z tego dumny! (to najprawdziwsza prawda – Frogger). Ale odrobina grzeczności też będzie. Przede wszystkim dziękuję bardzo gorąco wszystkim osobom, które nadesłały opowiadanka na konkurs o tym, jak Clickers poderwał żarę. Przyszły do mnie tony listów, spod których z trudem i nieśmiało starały się wyglądać moje różnorakie inne służbowe korespondencje. Bardzo się cieszę z tak dużego odzewu i już w przyszłym miesiącu będziecie mogli zapoznać się z wynikami konkursu oraz przeczytać najlepsze teksty i zazdrościć hojnie obdarowanym (nie przez naturę, a przez Clicka) autorom!!!

Wyjaśnienie Dr Mazzy

W związku z nieprzyzwoitym i wysoce niewskazanym tonem odpowiedzi WC Randalla (Wielce Chwalebnego), spieszę wyjaśnić kilka faktów. Otóż w ostatnich dniach WC Randall przeszedł ciężkie załamanie nerwowe spowodowane tragiczną śmiercią ukochanej świnki morskiej. Na domiar złego jego ulubiona drużyna bobslejowa (reprezentacja narodowa Jamajki) przegrała na olimpiadzie w Salt Lake City, a urząd skarbowy zażądał zwrotu niezapłaconych podatków za lata 1970–1999. Te wszystkie wydarzenia wywołały u WC Randalla atak szału, wzmożoną agresję oraz ostry stan zapalny środkowego odcinka okrężnicy. Wobec powyższego proszę szanownych czytelników o wybaczenie i przejście do porządku dziennego nad formą poniższych odpowiedzi.



Tróóódna gra

W numerze 1/2002 dodaliście grę DIE BY THE SWORD. Problem w tym, że gra jest beznadziejna. W trybie MISJA, zaraz kiedy otwieram bramę, pojawia się druga zamknięta i nie ma nigdzie dźwigni. Kiedy próbuję otworzyć ją poprzednią dźwignią, okazuje się, że ta brama, która wcześniej otworzyłem, jest zamknięta i jej też nie mogę otworzyć. Końcówka wygląda tak, że jestem uwięziony w jaskini pomiędzy bramami bez wyjścia. Wtedy wpisuję kod, by przejść na koniec poziomu, ale tam też wszystko pozamykane. Nie wiem, czy ta gra ma choć odrobinę logiki i czy ktokolwiek z waszej redakcji ją przeszedł.

Błagam, zamieszczajcie na przyszłość poradniki do gier.

Mr Albin



A teraz zaznaczymy markerem te fragmenty, które wydają mi się niezrozumiałe i zbyt skomplikowane...

☆ Niestety, zmartwię cię. Sam w tę grę sporo grałem (fakt: dawno temu), a w dodatku przeszedł ją ośmioletni synek mojej przyjaciółki. Chyba nie jest więc taka trudna? Natomiast, jeśli chodzi o poradniki do bardziej skomplikowanych gier, to jest to generalnie dobry pomysł i... tak robimy.



Gamblerowcy

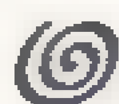
Mam maleńkie pytanie do dwóch byłych „szulerów". Co się stało z Gamblerem i z ludźmi go tworzącymi? Nie wiem, w jaki sposób mogła upaść najlepsza gazeta komputerowa w historii? W tej chwili wiem, gdzie piszą Frogger, Erektus Magnifikus i Roos. Nie wiem natomiast, co się stało z Zoolta-

Na listy odpowiada: Jacek „Randal" Piekara
Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania skrótów w cytowanych listach. Korespondencja zawierająca treści uznane ogólnie za wulgarne nie będzie publikowana.

rem, Zgred Kilerem, Haszakiem, Alexem i resztą. Jeśli nie możecie odpowiedzieć na te pytania na łamach gazety, to napiszcie na mój e - mail.

Goorul

Ech, to żadna tajemnica i możemy odpowiedzieć na tzw. „łamach". Cóż, Gambler upadł zarżnięty przez nieudolnego wydawcę, a ludzie rozeszli się po świecie. Alex, Zooltar, sir Haszak i Zgredaktor pracują w pewnym piśmie, gdzie podobno nie wolno używać słów dłuższych niż trzysylabowe (bo badania wykazały, iż czytelnicy w innym wypadku nic nie pojmą). Nie dziwię się, że nie wiesz, iż ci autorzy udali się właśnie do tegoż magazynu, bo nie podpisują artykułów własnym nazwiskiem (pewnie ze wstydu). Frogger i niżej podpisany Randall (znany również z Gamblera jako don Pedro, Erectus Magnificus oraz gen. Bócevau) są tu, gdzie są, i jest im w CLICKU! bardzo fajnie. Kristoff pracuje w IM Group pod jakimś Czechem, Zulus był podporą Secret Service, a teraz pałęta się po knajpach i topi smutki w sokach owocowo-warzywnych. Roosa trudno nazywać gamblerowcem, bo był głównie związany z Resetem, a w Gamblerze tylko na chwilę się zahaczył. W każdym razie teraz jest w stanie hibernacji, bo kończy studia (i to wcale nie na wydziale kwakologii stosowanej).



Fanka Fantastyki

Od wydania Fantazji minęło trochę czasu. Wtedy nie interesowałam się za bardzo tematem, ale teraz... uwielbiam, kocham miłością szczerą proze Sapkowskiego i wspaniałą sagę Tolkiena! Od razu po przeczytaniu „Drużyny Pierścienia" przypomniałam sobie o płytce Fantazji... CUDNE ZWIASTUNY FILMU! Dzięki za nie!

Teraz przejdę do mojej prośby: już niedługo pojawi się kolejny numer dodatku o Fantastyce (przez duże F). Nie wierzę, że nie zamieścicie w nim plakatu z „Władcy Pierścieni". O to jestem spokojna, tylko mam obawy co do formatu. Mam też ogromną nadzieję, że na płytce nie zabraknie fragmentów filmu. A w magazynie dużo tekstów o „Wiedźminie" i „Lord of the Rings"!

Verk@

Dobrze, że trafiłaś na ciekawe książki, bo Tolkiena i Sapkowskiego naprawdę dobrze się czyta. Jeśli chodzi o plakaty, to będziemy się starali, ale z pewnych przyczyn natury, nazwijmy to poważnie, formalno-prawnej zamieszczenie ich (zwłaszcza, że muszą być oryginalne) nie jest wcale takie łatwe. Co do „Wiedźmina", to w zeszłym numerze publikowaliśmy ciekawy wywiad z Andrzejem Sapkowskim, więc w tym numerze raczej już do tematu nie wrócimy. I wybacz, ale nie będziemy się zajmować filmem „Wiedźmin", bo to przykład nieudolności: reżysera, scenarzysty i gości od efektów specjalnych (gumowy smok-zabawka). W USA producenci nie daliby im nawet żarówki wkręcić, bo baliby się, że te patałachy coś zepsują.



Zróbcie to...

Jestem waszym stałym czytelnikiem, mam wszystkie numery i uważam was za najlepsze czasopismo o grach, jednak boleję nad kilkoma b(u)rakami

1. Macie za mało stron. Powinno ich być 100.

2. Powinniście od czasu do czasu zamiast pełnej wersji dać płytkę z demami i kącikami tematycznymi.

3. Skoro jesteście miesięcznikiem, to powinniście wydawać następny numer zawsze tego samego dnia np. trzeciego każdego miesiąca.

4. W waszej gazecie nie ma w ogóle ofert sklepów internetowych, więc powinniście dać więcej reklam.

5.Powinniście zrobić w czasopiśmie kąciki tematyczne (na papierze).

6.Dajcie twardą okładkę i kwadratowy bok (taki jak jest w CD-Action).

7.Dlaczego nie ma możliwości wysyłania odpowiedzi na konkursy e-mailem. Popatrzcie na CD-Action: żadnych kuponów, dużo konkursów, a jak się sprzedaje.

8.Zróbcie jakiś kącik, do którego czytelnicy staliby swoje problemy z przejściem jakiejś gry lub ze sprzętem, a wy lub inni czytelnicy by na nie odpowiadali. Nie zaprzątajcie tymi sprawami poczty CLICKA!

Kicek ze Skopania

PS. Tak ogólnie, to jesteście bardzo dobrzy, ale do doskonałości dużo wam brakuje.

Proponujesz w zasadzie, żebyśmy zamienili się w CD-Action. A to nie tędy droga. CDA jest dla ludzi z kapuchą, którzy chcą mieć lakierki, duperelki, sadzawki i wodotryski. My jesteśmy dla osób, których nie stać na spuszczenie dwóch dyszek. I to w zasadzie jest odpowiedź na wszystkie twoje postulaty, poza numerem 8. Ale czy widzisz na tych dwóch stronach, które prowadzę, jakiekolwiek pytania i odpowiedzi techniczne albo porady przejścia gier? Chłopie, czas na okulary! Udział w konkursach poprzez e-mail? Przecież od kilku numerów jest to możliwe!
A poza tym dzięki za dobrą opinię, chociaż ze zdaniem „do doskonałości dużo wam brakuje" oczywiście się nie zgadzam i wirtualnie uderzam cię w facjatę stalową rękawicą! ;)



Maniacy...

Siema. Piszę, bo wkurzają mnie ostatnio opinie niektórych ludzi. Otóż taki koleś, co nie ma pojęcia o komputerach, mówi, że wszyscy komputerowcy siedzą całymi dniami, zapatrzeni w monitor. Czasami się to zgadza, bo są tacy maniacy. Ale stanowią tylko mały procent. Ja osobiście przed kompem spędzam około 6 godzin dziennie w czasie lekcji. Mimo to mam czas na inne rzeczy. Mam przyjaciół i codziennie spotykam się z nimi. Miałem też dziewczynę, ale ze mną zerwała (ale nie przez komputer, chyba). Komputerowcy to normalni ludzie, odjechani i na luzie, no może poza kilkoma maniakami. Druga sprawa to czat. Wielu myśli, że przez czat pozna super blondynę á la Pamela. Niestety. Takie dziewczyny, zamiast na czacie, siedzą na imprezach. Ale i na czacie możesz spotkać miłą, inteligentną i ładną dziewczynę, która oprócz urody ma trochę w głowie. Pozdrawiam Froggera, Randalla i całą resztę ekipy.

Mati

Generalnie uważamy, że należałoby robić egzaminy ze znajomości komputera i Sieci, a nie znających tematu eksterminować (za wyjątkiem nastoletnich Tajek)! A co się takie coś będzie plątać pod nogami? Co do poznawania dziewczyn przez Internet, to Krooger chwalił się, że poznał fajną blondynkę. Przy bliższym poznaniu okazała się ona sześćdziesięcioletnim szwedzkim homoseksualistą... I Krooger nie jest już tym samym chłopcem, co dawniej. A Pamela mi się nie podoba. Jak chciałbym pougniatać plastik, to kupiłbym sobie piłkę do kosza. Aha, a co do dziewczyny, która z tobą zerwała, to zapamiętaj powiedzenie dr Randalla: „Laski są jak psy obronne. Źle wytresowane mogą być niebezpieczne"!

Za treść odpowiedzi Randalla redakcja nie ponosi odpowiedzialności. Gdyby tu był Randall, nie omieszkałby zapewne dodać, że on również takiej odpowiedzialności nie ponosi. Tak więc, jeżeli macie jakieś zastrzeżenia co do treści tego działu, zamiast słać zażalenia, lepiej poczekajcie na Randalla z gazrurką w ciemnym zaułku...

– Frogger



Wydawnictwo H.Bauer Sp. z o.o.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa
www.bauer.pl

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic
Koncepcja wydawnicza:
Jerzy Szulwic, Tomasz Namysł
Redaguje zespół:
Piotr Moskal (redaktor naczelny)
tel. /0#22/ 517-02-47
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji)
tel. /0#22/ 517-01-94 (w godz. 9⁰⁰-17⁰⁰)
fax /0#22/ 517-04-68 (non-stop)
Michał Cichy, Jacek Piekara
Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu)
Marek Janowski, Wojtek Langner
Teksty w tym numerze:
Maciej Hajnrich, Artur Kowalski, Tomasz Kowalski, Marcin Kutakowski, Marek Lenarcik, Grzegorz Młodawski, Jacek Niewęgłowski, Maciej Ogiński, Stanisław Pawlak, Tomasz Wardziak, Aleksander Winciorek.
Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA
e-mail: click@click.pl
Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko
tel /0#22/ 517-02-58
Druk:
Donnelley Polish American Printing Company, Kraków.

ISSN 1509-0558



UWAGA!

Przypominamy, że korespondencję od czytelników (listy, rozwiązania konkursów itp.) należy wysyłać wyłącznie pod adres **„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA** **lub pocztą e-mail: click@click.pl lub konkursy@click.pl (odp.konkursowe)**

Firmy, instytucje oraz dystrybutorów gier i sprzętu prosimy o korzystanie z adresu **Redakcja CLICK! Wydawnictwo H.Bauer Sp. z o.o. ul. Motorowa 1 04-035 Warszawa**

Problem z RAM

Kupiłem Wasze wydanie specjalne CLICK! 2/2002. Na dołączonej płycie znalazłem interesujący mnie program (z którym dużo pracuję) WinAce 2.03. W trakcie instalacji przeczytałem zamieszczony opis tego programu, z którego nie wynikało, że jest to program shareware lub freeware. Użytkuję go od 3 tygodni i w dniu dzisiejszym wyświetliła mi się informacja, że za 17 dni program ten prawdopodobnie przestanie działać. Jako Wasz wieloletni i wierny czytelnik proszę o pomoc, gdyż program ten jest mi bardzo potrzebny.

Damian Budzowski

To niewiarygodne, że w dokumentacji oprogramowania nie było wzmianki o tym, że jest to program shareware... Cóż, tak też może się zdarzyć. Większość programów umieszczanych na płytach CD w gazetach należy do gatunków freeware lub shareware. I niestety, za te drugie, jeśli chce się z nich korzystać, trzeba zapłacić. Tak też jest w przypadku WinAce – po okresie próbnym trzeba go kupić (kosztuje około 29 dolarów, czyli około 120 złotych). Nie jest to mała kwota, ale cóż – nie ma nic za darmo. Jeśli nadal chcesz korzystać z WinAce, musisz go po prostu kupić, np. na www.winace.com.



Commandos 2

Mam problem z oryginalną wersją Commandosa 2. Podczas instalacji trzeba wkładać kolejne płyty. Robię tak do czasu, gdy pojawia się prośba o włożenie płyty 0. Co to jest płyta 0? Mam tylko 3 płyty: 1, 2 i 3! Instalacja dochodzi do 80% i zaczyna się mój problem...

Sowa

Prawdę mówiąc, to z redakcyjną wersją tej gry nie mieliśmy żadnych problemów. Spróbuj przy pytaniu o zerową płytę włożyć krążek z numerem 1. A jeśli to nie pomoże, to najlepiej (skoro masz legalną kopię gry) zwróć się do polskiego dystrybutora – firmy IM GROUP.



Własny serwer WWW

Mam do Was pytanie: w Kalendarzu CLICK! pisaliście, że ze starych komputerów można zrobić serwer stron WWW. Mamy z kumplem pomysł na stronę, trochę miejsca na dysku i komputer odpowiadający waszej konfiguracji. Skąd można ściągnąć oprogramowanie do serwera, jaki OS jest najlepszy i jak go się w Sieci rejestruje... Jednym słowem, możecie zrobić na ten temat artykuł. I przy okazji, dajcie jeszcze adres strony z jakimś dobrym programem FireWall.

Pager_Mc

Najbardziej ekonomicznym wyjściem jest stworzenie serwera pracującego w oparciu o jakąś darmową odmianę systemu UNIX, np. Mandrake Linux (www.linux-mandrake.com). Wybrany system możesz pobrać z Internetu albo zamówić wersję na CD (wtedy płacisz za nośnik). Oczywiście, systemem serwera mogą być nawet Windowsy, choć w tym wypadku będzie to znacznie droższa zabawa...

Istnieje wiele miejsc, gdzie możesz pobrać oprogramowanie firewall (wersje demo lub freeware). W przypadku systemu Mandrake Linux firewall jest dostępny wraz z systemem. Wszystko za darmo! Jeśli chcesz stać się zarejestrowanym użytkownikiem systemu, wystarczy wypełnić odpowiednią ankietę na stronie WWW...

Temat instalacji własnego serwera jest bardzo ciekawy i najprawdopodobniej już wkrótce poświęcimy mu w CLICKU! więcej miejsca.



Zastrzeżenia co do CD

Znowu mam kilka zastrzeżeń do Waszego ostatniego krążka CD:

1. Dlaczego nie daliście DirectX'a 8.0?

2. Soul Reaver 2 instaluje się ładnie, uruchamia się bez problemów i pewnie mógłbym nawet grać... Tylko gdybym coś widział... Ekran mam cały czas czarny. Ta muzyczka, potem (jak mniemam) filmik i w końcu odgłosy przeskakiwania po opcjach w menu – wszystko słyszę, ale nic nie widzę. Czy to demo potrzebuje akceleratora do grafiki?

3. Stronghold – nie mogę rozpakować plików instalacyjnych. Ciągle wyskakują mi jakieś błędy. Mój sprzęt to Celeron 335 MHz, 64 RAM, S3 ViRge – DX/GX (bez akceleratora), Windows 98, DirectX 8.0

Kitek

Nie daliśmy DirectX na ostatniej płycie, ponieważ był on na wcześniejszych krążkach, zarówno osobno, jak i jako część pakietu instalacyjnego nowych dem gier. Niestety, płyta CD nie jest z gumy i nie da się jej rozciągać w nieskończoność – czasem musimy wybierać: albo demo, albo np. DirectX. Poza tym DirectX można znaleźć w co drugim piśmie komputerowym.

Soul Reaver wymaga akceleratora 3D – odpowiednia informacja jest w plikach z dokumentacją gry. Dopóki nie wymienisz karty graficznej na nowszą, te i inne najnowsze gry nie będą działały.

Również Stronghold nie sprawiał najmniejszych problemów w redakcji – być może masz zabrudzony lub zużyty napęd CD-ROM?



Szkodliwe DivX?

Piszę do Was z małym pytaniem. Czy oglądanie (z dysku) filmów DivX szkodzi komuterowi (np. monitorowi, dyskowi)?

Tomasz „Harry" Świerczyk

Nie, oglądanie DivX na komputerze nie różni się niczym od innych prac wykonywanych na tym urządzeniu i – podobnie jak praca czy gry – nie szkodzi komputerowi. Oglądanie DivX może być, co najwyżej, szkodliwe dla... oglądającego – np. gdy siedzisz zbyt blisko monitora i oglądasz filmy zbyt długo.

Wasze strony WWW

www.supergames.prv.pl

nasza ocena tej strony: 4+

- Poprawne działanie stron (Netscape oraz Internet Explorer)
- Poprawne działanie stron na PC oraz Macintoshu
- Czytelność strony, łatwość poruszania się, wygląd
- Treść strony, ilość informacji

Problem z WindowsXP

Mam WindowsXP i niektóre starsze gry, np. GTA2 czy Pizza Conenection 2 mi nie chodzą. Dziś kupiłem nowego CLICKA! i chciałem zainstalować Incubtion. No i nic! Na temat Windows XP wypowiadaliście się dość ciepło (niektórzy mają do niego większy dystans), więc dlaczego ta gra nie jest przystosowana dla XP, a tylko dla 95 i 98?

Kaczy

Starsze gry (i niestety część nowych także) pisane były w momencie, gdy nikt nie wiedział jeszcze, jak będzie wyglądał nowy system Microsoftu. Dlatego też te tytuły mogą nie działać i, co gorsze, nic na to się nie poradzi. Po prostu producenci programów muszą nauczyć się pisać gry działające w Windows XP, a to może potrwać. Tego typu problemy nie występowały w Windows 95, 98 i Me, gdyż te systemy praktycznie były bardzo do siebie podobne. Dlatego też np. Incubation działa pod Win 98, a nie chce pod XP.

Niewątpliwie Windows XP są sporym krokiem naprzód i na pewno należy ocenić je pozytywnie – nie zmienia to jednak faktu, że starsze programy mogą nie być z nimi zgodne. Nie można jednak z tego powodu sądzić, że jest to zły system – jest po prostu nowy i inaczej skonstruowany. W takiej sytuacji należy mieć nadzieję, że producenci gier szybko przygotują uaktualnienia do wydanych wcześniej tytułów. Oczywiście, coś takiego nie nastąpi w wypadku bardzo starych gier, a jedynie tych z ostatniego roku.



SZUKASZ POMOCY?

Masz problem ze sprzętem? Spróbujemy ci pomóc. Jednak zanim wyślesz do nas list lub e-mail, przeczytaj poniższe zasady udzielania odpowiedzi na listy w tym dziale.
Nie zapomnij napisać, jakiego systemu używasz i jaka jest konfiguracja twojego komputera (procesor, płyta główna, karta graficzna i dźwiękowa)
Koniecznie podaj swój adres (listy) albo e-mail zwrotny
Na listy niespełniające wymienionych warunków nie odpowiadamy!

Na listy odpowiada: R.J. „Yackoo!"; Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania skrótów w cytowanych listach. Korespondencja zawierająca treści uznane ogólnie za wulgarne, nie będzie publikowana.

Konkurs urodzinowy

Czy masz apetyt na jedną z naszych nagród?


17x MUSIC MAKER JUNIOR

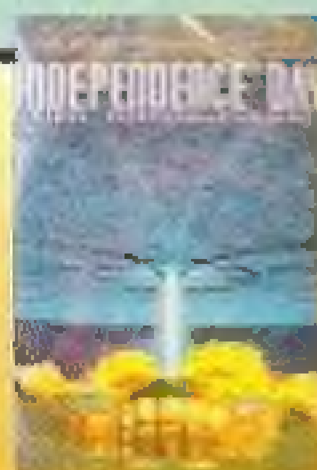

KONSOLA X-BOX

Infolinia Zibi: 0 801 120 110, www.zibi.pl


2 ZEGARKI CASIO


25 KASET POKEMON


2x HEROES


19 FILMÓW



4x


4x PROGRAMY UŻYTKOWE

GRA FLIGHT SIMULATOR


20 GIER

40 PŁYT CD-R TDK


4 KOMIKSY


PROCESOR AMD DURON Z PŁYTĄ GŁÓWNĄ

KLAWIATURA MICROSOFT

5 PLECAKÓW

Aby wziąć udział w losowaniu, przyślij na nasz adres kartkę z kuponem konkursowym. Nie musisz odpowiadać na żadne pytania! Na kartki czekamy tylko do 31 marca 2002!

CLICKERS & PRZYJACIELE







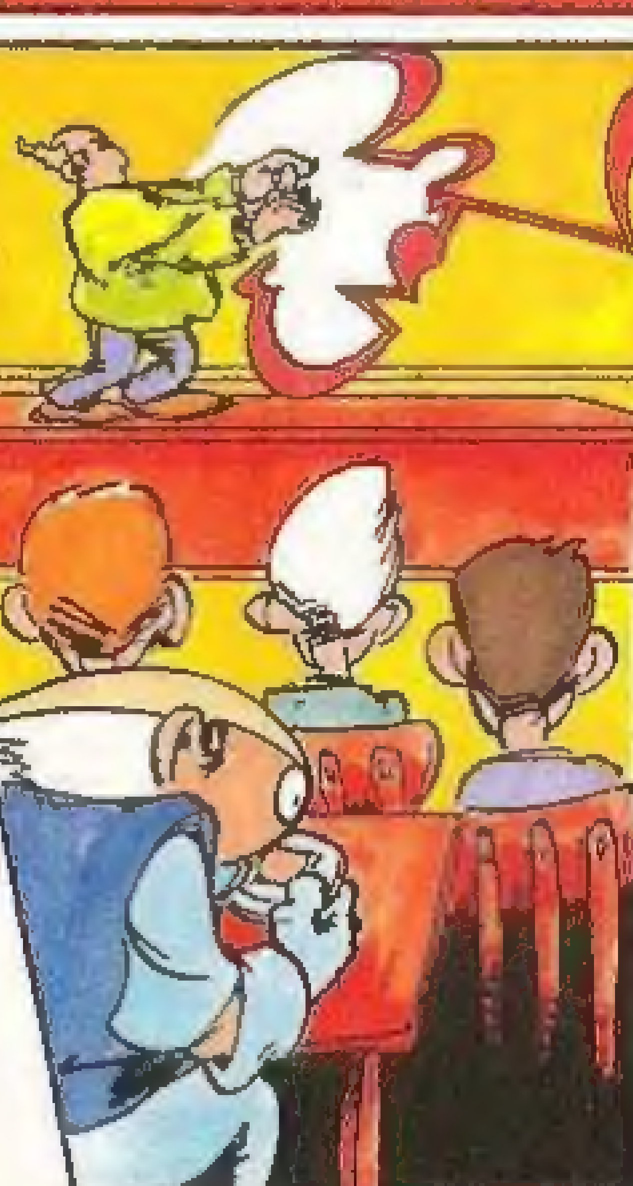


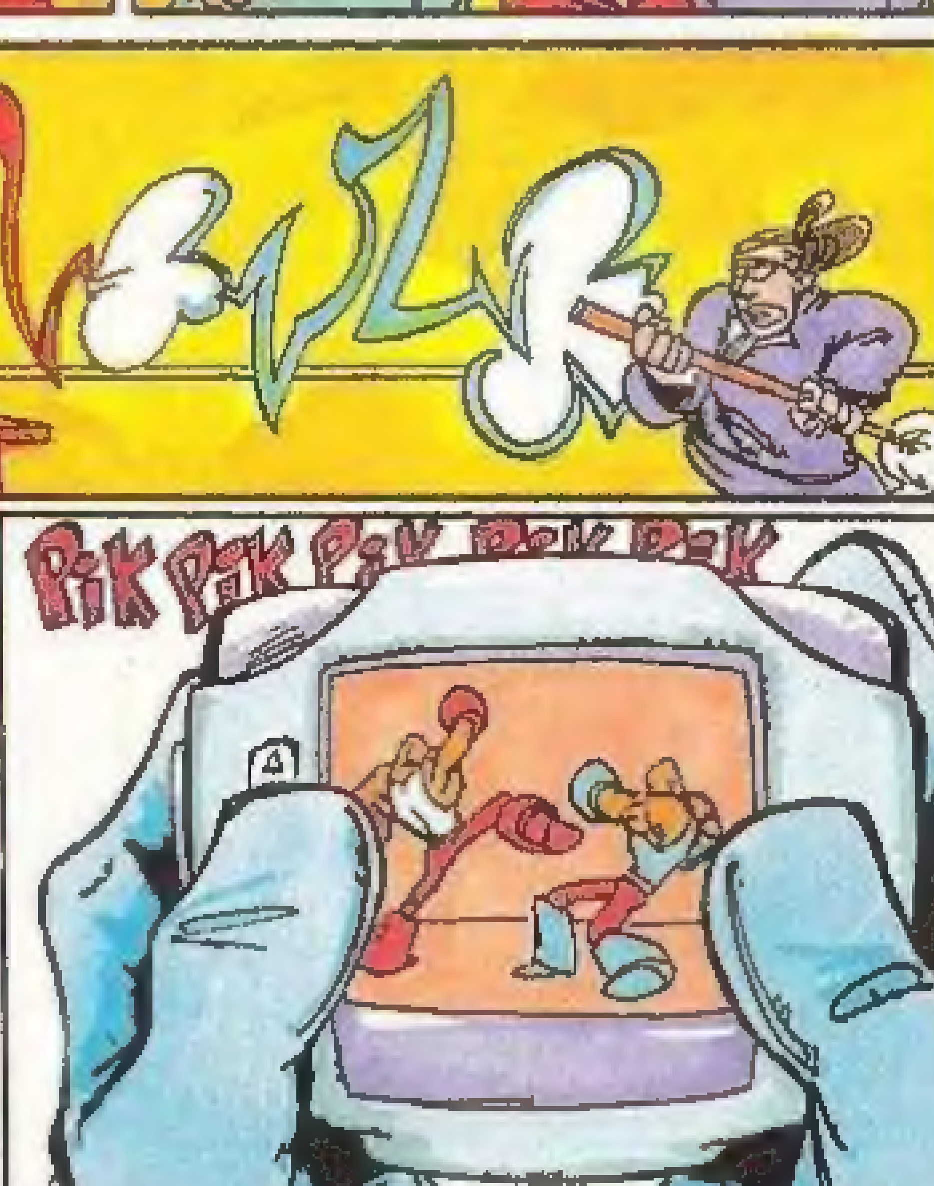












rys. Marcin Kułakowski

Nigdy mnie nie pokonasz. Teraz się policzymy!
NIE LICZ NA TO! SPRAWDŹ TO!*
SZMATAK!
OCH NIE! NIE UDA MI SIĘ UNIKNĄĆ SZMATAKU!
* CHECK IT OUT!
NĘDZNE SZTUCZKI...
PRZEGRAŁEŚ! ALE TYM RAZEM JESZCZE CI DARUJĘ. WRACAJ DO TABLICY, A JAK TO SIĘ JESZCZE RAZ POWTÓRZY, WYMIOTĘ CIĘ, AŻ SIĘ ZAKURZY!
WYGRAŁEM!
BEZNADZIEJA... GDYBY NIE GAMEBOY, ZANUDZIŁBYM SIĘ CHYBA NA ŚMIERĆ...
ŚNIŁO MI SIĘ, ŻE NASZ NAUCZYCIEL BYŁ POKEMONEM I WALCZYŁ ZE SPRZĄTACZKĄ...
A MI SIĘ ŚNIŁO, ŻE PRACOWAŁEM W KINIE JAKO BILETER...

FUN

Słynny „niebieski ekran", tak często ukazujący się twoim oczom podczas pracy z „Okienkami", to zmora każdego gracza. Proponujemy firmie Billa promowanie swoich nowych produktów za pomocą takiej oto koszulki. Na pewno zyski wzrosną o 200%!





Okładka do IRON STRATEGY – wytnij delikatnie wzdłuż białej linii i umieść w pudełku na płytę CD